С праздником! Девиз номера — «ОТДЫХАЙТЕ!»




# МОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 18 (85)

Еженедельник «Мой Компьютер»
Подписной индекс 35327
http://www.mycomp.com.ua

03.05 — 15.05.2000

Credo experto!



## "Коза и баян"

Небумажные версии бумажных изданий.
Стр. 10-11

## Талисман на каждый день

Не нравится интерфейс Windows? Надень талисман! Стр. 22-23

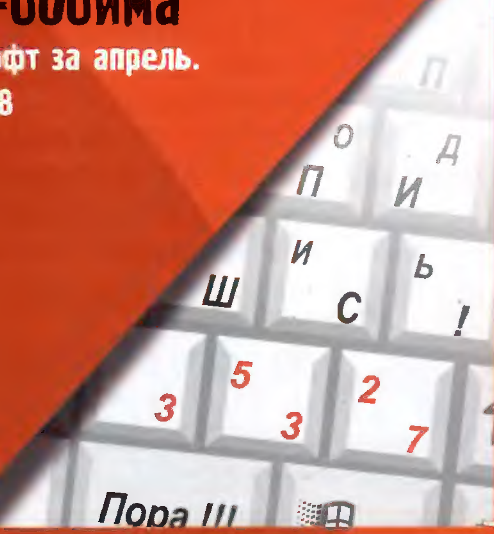


## Горячие Софт-десятка и Хард-обойма

Железо и софт за апрель.
Стр. 20-21, 18

## Рыцарь плаща и кинжала

Thief II Стр. 30-31



# ОЩУЩЕНИЕ СКОРОСТИ




## быстрые и надежные компьютеры

Все модификации оснащаются лицензионным ОС.Windows 98 CD RUSSIAN



**Impression™ COMPUTERS**

**241-9494**

**Компьютер для дома**
**Intel Celeron™**
**процессор**
**466 MHz 128 cache BOX**
MB Elite Group P6BAT-B
DIMM 32 Mb SPD PC100
HDD 4.3Gb Ultra-DMA
CD 40X CD-ROM ACER + 16bit SB
Video ATI 3D 4 Mb Charger
AT MiddleTower 230 W
Клавиатура, "Мышь", Коврик
**2499 грн.**

**Компьютер для офиса**
**Intel Pentium® III**
**процессор**
**550 MHz 512 cache BOX**
MB Soltek 67-EB (440 BX)
DIMM 64 Mb SPD PC100
HDD 6.4Gb Ultra-DMA
CD 40X CD-ROM ACER+ 16bit SB
Video ATI 3D 4 Mb Charger
ATX MiddleTower 230 W
Клавиатура, "Мышь", Коврик
**4059 грн.**




**НАВИГАТОР**, г.Киев, ул. Ванды Василевской, 13, корп. 1, E-mail: info@impression.com.ua
г.Чернигов: **ЧЭК** (0462) 101420, г.Ивано-Франковск: **СПАС** (03422) 23124, г.Луцк: **ВИЗОР** (03322) 70580, г.Симферополь: **СИНЭК** (0652) 278952,г.Александрия **НТ-СЕРВИС** (05235) 41425

Совершайте покупки в нашем электронном магазине: http://www.impression.com.ua






# Работать в мае — вредно!

*Двенадцать месяцев в году,*
*Считай иль не считай,*
*Но веселее всех других*
*Зеленый месяц май.*

Вот так говорил граф Алексей Константинович Толстой о прекрасном месяце, который только-только начался. И не просто так, а длинной чередой разнообразных праздников, с которыми мы всех, включая и самих себя, от всей души поздравляем! И желаем солнца, хорошей погоды и прекрасного настроения!

А в праздник работать — себя не любить. Эту мысль я развивал в своей прошлой статье и рьяно продолжаю отстаивать свое мнение. В общем, сейчас, когда вы держите в руках новый номер газеты и читаете эти строки, мы не работаем, да-да, редакция отдыхает где-то на солнышке, а некоторые даже в Крыму. И советует всем следовать ее примеру, но в тайне мы всегда надеемся, что, даже веселясь, Вы будете о нас помнить. Тем более, прочитать и посмотреть вам предстоит аж два номера, ведь на этой неделе вышли и «Мой Компьютер», и «Мой Компьютер Игровой».

К сожалению, выпустить сдвоенный номер не удалось, просто технически не получилось. Но мы не забываем о своем «обещании» и клятвенно заверяем, что на прилавках и в киосках сдвоенный номер появится на следующей неделе.

Быть серьезными, поучающими и занудными как-то не с руки, особенно нам, всегда готовым пошутить, и особенно когда все кругом веселятся, поэтому этот номер мы постарались сделать более развлекательным, чем обычно. Раздел Web-серфинг разросся, сегодня здесь два материала, один из них — статья о наиболее часто употребляемых в Сети словах. Также дается описание программы Talisman, которая полностью видоизменит Рабочий стол Windows, и даже... ответ системных администраторов на статью «Меж паролем и логином повстречался я с админом», вот так-то! Все сложные материалы оставлены на потом, никуда они не денутся.

*Солнечный редактор,*
*Сергей ТОЛОКУНСКИЙ*

Колонка редактора

03

## Список статей



**Для участия в конкурсе впишите свои данные:**

Ф.И.О.____________________

Почтовый адрес____________________

(телефон)____________________

## Главный приз конкурса «Лучшая статья» за апрель 2000 г.

ACER

Prisa 320U

**Характеристики:**

- ✓ сканирование в один проход
- ✓ оптическое разрешение **300x600 dpi**
- ✓ максимальное разрешение **9600x9600 dpi**
- ✓ область сканирования **216x297 мм**
- ✓ интерфейс **USB**

**Планшетный сканер**

Navigator™

Призы предоставлены компанией *«Навигатор»* и торговой маркой *«Impression»*.
Тел.: (044)241-9494

**КОНКУРС !!!**

Условия конкурса на обороте




## ПРОГРАММЫ

### Сети крепчают

Корпорация *Oracle*, специализирующаяся на разработке ПО для Интернета и электронного бизнеса, объявила, что более 700 тыс. подписчиков службы *Oracle Technology Network* (OTN) получили доступ к файловой системе **Oracle Internet File System** (iFS). Это первая файловая система, созданная специально для Интернета. По заявлению Oracle, iFS объединяет простоту файловой системы с мощными средствами управления информацией Oracle8i. Разработка уже прошла бета-тестирование, в котором участвовало более 60 партнеров и клиентов. Как сообщается, в отличие от других файловых систем, iFS может быть расширена разработчиками Интернет-приложений с помощью *Java* и *Extensible Markup Language* (XML).




Oracle iFS дает разработчикам новые широкие возможности — от создания простых расширений файловой системы до разработки продвинутых Web-приложений. Например, чтобы улучшить совместную работу над проектом, разработчик может добавить к файловой системе простой триггер, срабатывающий, когда кто-то из членов команды размещает в файловой системе новый или переработанный документ, и тогда остальные члены группы автоматически извещаются об этом. Для разработчиков появление iFS отмечает начало новой эры в разработке приложений. Старые файловые системы были тесно связаны с операционными системами и соответствующими клиентскими приложениями, такими, как клиенты e-mail, *Microsoft Word* и *Excel*. Oracle iFS разрывает эту зависимость, освобождает содержащуюся в файлах информацию от конкретного приложения и предлагает разработчикам преимущества единого информационного хранилища. iFS поддерживает более 150 типов файлов, имеет встроенные средства управления контентом, ACL-секретностью и документооборотом. Oracle iFS уже доступна для подписчиков iFS на платформе *Sun Solaris*. Всеми возможностями файловой системы iFS пользователи ПК могут воспользоваться после установки iFS на сервере.

Источник: *Infoart News Agency*

### «...Взять все и поделить!»

Корпорация **Microsoft** назвала «экстремальным и радикальным» предложение по ее разбиению на несколько компаний. Источники, близкие к принимающим решение о санкциях по признанному антимонопольному обвинению, заявили, что вариант с разбиением вполне возможен. Правительство должно сформулировать предложение о «мерах пресечения» и передать их окружному судье Томасу Пенфилду Джексону в самое ближайшее время. После чего (до 10 мая) корпорация должна отреагировать на решение или затребовать дополнительные разъяснения. Акции компании начали стремительно падать и потеряли более 15% своей стоимости, снизившись в цене с $78 до $66 за акцию. Такое падение было также частично спровоцировано заявлением влиятельного аналитика из *Goldman Sacks*, заявившего о понижении рейтинга компании и удалении акций Microsoft из списка «рекомендуемых к покупке». Между тем, еще в конце 1999 года акции Microsoft котировались по цене $120 за штуку. Вследствие падения стоимости акций компания потеряла около $240 миллиардов, или 44,45% своей капитализированной стоимости. Главный финан-




## Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

## Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

**ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057 г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

## Главный приз конкурса «Активно везучий читатель» за апрель 2000 г.

### ВИДЕОКАРТА




**XPERT 2000**




**Характеристики:**

- ✓ графический процессор **ATI RAGE 128**
- ✓ **16 Мб** видеопамяти
- ✓ интерфейс **AGP 2X**
- ✓ интегрировонное аппаратное **DVD** для полноэкранного декодирования **MPEG-2**
- ✓ **TV** выход




Призы предоставлены компанией *«Навигатор»* и торговой маркой *«Impression»*.

Тел.: (044)241-9494

совый администратор Microsoft John Connors заявил, что в 4-м квартале этого года корпорация не ожидает прибыли и увеличения продаж. Такой пессимистичный прогноз является первым в истории гиганта ПО.

Источники: *РБК, Lenta.Ru*

## Microsoft+Adobe+Apple=иск

Американские компании *Microsoft, Adobe* и *Apple* решили объединить свои усилия в борьбе с нелегальным распространением своего программного обеспечения. Они подали **коллективный иск** к крупнейшему юридическому институту Японии *LEC Tokyo Legalmind Co. Ltd.*, который организует курсы для будущих юристов в Токио и других японских городах. Иск на сумму 115 млн иен (около $1.1 млн) предъявлен по поводу незаконного копирования и использования около 30 различных программ трех производителей. Когда суд в Токио потребовал доказательств, было выявлено, что на 136 из 219 компьютеров, принадлежащих школе, было установлено 545 нелегальных программ. Сама подача иска носит скорее показательный характер (сумма иска сравнительно невелика), поскольку нарушение прав интеллектуальной собственности происходит в учреждении, где ведется подготовка будущих юристов.

Источник: *РБК*

## Бронированные пингвины

Разработчики *Bell Labs* компании *Lucent Technologies* сегодня представили бесплатное программное обеспечение для Linux с защитой от наиболее часто встречающегося варианта взлома компьютерных систем. ПО **Lucent Libsafe** предотвращает переполнение буфера прикладных программ, что, по данным исследования института Oregon Graduate Institute of Science & Technology, финансированного агентством DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), является в последние 10 лет наиболее часто встречающимся приемом получения неавторизованного доступа. В настоящее время дистрибьюторы Linux, компании *Red Hat, Inc., Linux-Mandrake, Turobolinux* и *Debian GNU/Linux* совместно с Лабораториями Белла работают над интеграцией ПО Lucent Libsafe в очередные выпуски операционных систем.

Источник: *РБК*

## Негде форточке упасть

*Microsoft* на сайте *Mactopia* по ошибке выложила чуть больше информации о предстоящей версии *Macintosh Office*, чем поначалу намеревалась. Представители корпорации уверяют, что произошла ошибка. Так, из анонса стало известно, что Macintosh Office позволит отправлять e-mail сообщения с помощью Word, использовать спеллчекер (проверку грамматики) на основе словаря Encarta. Помимо этого, Microsoft включит в состав Office *«менеджера персональной информации»* (PIM) для управления задачами, напоминаниями и списком контактов. Этот шаг может спровоцировать конфликт с другими разработчиками PIM-программ, такими как *Chronos* и *PowerOn Software*

Источник: *РБК*




**ИНТЕРНЕТ**

## Групповой Интернет

Компания *CrowdBurst*, созданная в августе 1999 г. несколькими бывшими сотрудниками Netscape, открыла бесплатную браузерную Web-службу, которая позволяет нескольким пользователям, одновременно находящимся на одной и той же Web-странице, обмениваться своими мнениями по поводу представленной на ней информации, оставлять «записки» и вести «групповые экскурсии» по Интернету. Для этого на Web-сайте **CrowdBurst (http://www.crowdburst.com)** после щелчка мышью открывается новое окно, в котором пользователь может установить связь с теми людьми, которые одновременно с ним просматривают какую-либо Web-страницу, получить доступ в чаты, оставить сообщение на электронных досках объявлений и организовать группу для совместных путешествий по Сети. Никакого специального ПО устанавливать не нужно.




Источник: *Infoart News Agency*

## Игры, в которые играют мобильники

Компания *Sony Music Entertainment Inc.* решила внести разнообразие в использование сотового i-mode телефона, предоставив возможность онлайновой игры. С 19 апреля пользователи телефонов получили возможность поиграть в некое подобие RPG. Участнику игры необходимо преодолеть все трудности и стать... профессиональным музыкантом! Игра стала частью проекта *SonyMusic/i* —музыкально-информационного портала, содержащего дневники музыкантов, сведения о новинках музыки, доски объявлений, а также демонстрационные аудиоролики новых песен. По прогнозам Sony Music, к концу этого года услугами ее портала будут пользоваться 900 тыс. пользователей, тогда как в настоящее время число пользователей составляет около 100 тыс.

Источник: *РБК*

## Красные бригады в Интернет

В Китае создана новая организация — *«Бюро по управлению информацией в Интернете»*. В ее официальные обязанности входит помощь государственным средствам массовой информации с целью улучшения их конкурентоспособности на рынке. Однако владельцы частных веб-сайтов проявили озабоченность тем, что сформулированные обязанности не вполне четко определены и допускают противодействие «просачиванию вредной информации через Интернет» со всеми так хорошо представимыми нам последствиями. Определение «вредности» традиционно является ключевым понятием в развитии информационной роли веб-сайтов в Китае. В этом году государство уже запретило нескольким порталам вести рубрики иностранных новостей, предложив взамен усилить криминальную хронику и освещение дел о коррупции в органах власти.

Источник: *РБК*

## Трещина в маяке

**Netscape** объявила о том, что патч, исправляющий ошибку в *Netscape Communicator* проходит тестирование и скоро будет представлен пользователям. Найденная недавно ошибка позволяла с помощью модулей JavaScript получать частную информацию о посетителе веб-страницы, включая список закладок. После обнаружения этого недостатка компания пришла к выводу, что это не является ошибкой как таковой, и что такое возможно лишь в случае злонамеренных действий вебмастера.

Источник: *РБК*

**ТЕХНОЛОГИИ**

## Компьютеры наступают

*Gartner Group Data Quest* опубликовала отчет, согласно которому мировой объем продаж персональных компьютеров в первом квартале 2000 года (1 января-31 марта) вырос на 15% по сравнению с первым кварталом прошлого года и составил 29.98 млн. единиц. В основном показатель достигнут за счет больших объемов продаж на азиатском, тихоокеанском и японском рынках. В частности, увеличение произошло за счет *Compaq Computer*, которая продала 3.75 млн. единиц, т.е. на 11.4% выше, чем в том же квартале в прошлом году. Таким образом, доля Compaq составляет 12.5% объема мирового рынка продаж ПК.

Источник: *РБК*

## И до Интела дошло...

Подобно всем другим производителям флэш-памяти, **Intel** переводит свое производство на более тонкий технологический процесс — с 0.25 на 0.18 мкм. Это уже четвертое поколение флэш-памяти от Intel. Максимальным объемом (из трех возможных) для чипов должны будут стать 64 Мбит. Компания предполагает, что переход на 0.18 мкм в данном случае позволит адекватно отреагировать на стремительно растущий в последнее время спрос на флэш-память — для мобильных телефонов и для Интернет-приставок. В частности, Intel ожидает, что переход на 0.18 мкм позволит OEM-партнерам в 2001 году выпустить лишние 100 миллионов мобильных телефонов. Производство 0.18 мкм флэша началось на фабрике Intel в Санта-Клара, а к концу года такие же чипы уже начнут делать фабрики в Орегоне, Нью-Мехико и Колорадо.

Источник: *iXBT*

## D-d-d-dr. Athlon

Согласно решению *AMD*, ее **Athlon** переводится с привычной PC100 SDRAM. Компания впервые продемонстрировала свой процессор, работающий на прототипе платформы на базе чипсета AMD-760 с поддержкой **DDR SDRAM**. Таким образом, во второй половине этого года Athlon получит подсистему памяти с большей пиковой пропускной способностью, нежели дает Rambus на i820, меньшими задержками и при этом не более дорогой. «Мы уверены, что сможем производить DDR SDRAM с той же стоимостью, что и PC100/PC133 SDRAM», сказал *Jeff Mailloux*, директор по маркетингу DRAM в Micron.

Источник: *iXBT*

## Прощай, флоппи-диск?

Японская компания *Shin-Nichi Electronics Co., Ltd.* 20 мая начнет продажи устройства внешней памяти **ThumbDrive**. ThumbDrive — это мининакопители на жестком диске, которые имеют размер пачки жевательной резинки и подключаются непосредственно к USB-коннектору. Будут доступны образцы с объемами 16 МБ, 32 МБ, 64 МБ и 128 МБ по цене соответственно $56, $94, $159 и $309. Скорость обмена данными с такими устройствами составляет 700 Кбит/с. Ожидается, что к концу мая появится устройство с емкостью 512 МБ, а к концу года — 1 ГБ. Компания надеется, что такие устройства получат широкое распространение и заменят обычную 3,5 дюймовую дискету.



Источник: *РБК*

## Пень, который всегда с тобой

Корпорация *Intel* представила новые процессоры для ноутбуков. Это чипы Pentium III/700 МГц и Celeron/550 МГц. В новых мобильных процессорах Pentium III используется технология энергосбережения SpeedStep, которая позволяет изменять тактовую частоту работы процессора в зависимости от того, подключен ли ноутбук к сети питания или работает от батарей. При работе от батарей тактовая частота снижается до 550 МГц, а при подключении к розетке — автоматически поднимается до 700 МГц. Стоимость этих процессоров при поставках партиями от 1000 штук составляет 562 дол. Мобильные чипы Celeron/550 МГц при поставках такими же партиями стоят $170 за штуку. Компания Gateway уже выпустила два ноутбука с новым Pentium III. Это Solo 2550 с дисководом DVD или CD-ROM стоимостью от $2399. и Solo 9300 с большим 15,7-дюймовым дисплеем и минимальной ценой $3499.

Источник: *Infoart News Agency*

## Незаконнорожденный iMac

Компания *Apple* рассматривает вопрос о подаче иска в суд по обвинению австралийской фирмы *FishPC* в несанкционированном использовании дизайна компьютера *iMac*. Австралийская компания FishPC сейчас рекламирует на своем Web-сайте компьютер в прозрачном корпусе, который похож на iMac. Только в iMac системный блок и дисплей скомпонованы в одном корпусе, а в FishPC монитор существует отдельно. Представители FishPC заявили, что FishPC не является копией iMac. Во-первых, монитор и системный блок выпускаются в отдельных корпусах, во-вторых, высота системного блока не превышает 30 см, а его корпус стилизован под рыбу, стоящую на хвосте. Компьютер FishPC комплектуется процессором AMD K6-2 или K6-III с тактовой частотой 450 МГц, 64-Мбайт ОЗУ, 8,4-Гбайт жестким диском, 56-Кбит/с модемом, сетевой картой, флоппи-дисководом, стерео-колонками и пятью USB-портами. Кроме того, на компьютер предустановлена ОС Windows 98 и офисный пакет StarOffice. FishPC признает только, что прозрачные корпуса, в которых выпускаются эти компьютеры, имеют цвета, похожие на цвета iMac — лиловый, голубой, красный, темно-синий и оранжевый.


FishPC

Источник: *Infoart News Agency*

## Пальма рвет провода

*Карл Янковски* (Carl Yankowski), генеральный директор **Palm**, сообщил о планах компании по завоеванию рынка беспроводной связи. Все модели карманных компьютеров Palm будут иметь беспроводную связь. Пока еще точно не ясно, как именно это будет реализовано. Предполагается либо прямое подключение к Интернет, либо же будет добавлен чип на базе технологии *Bluetooth*, который позволит осуществлять выход в Интернет посредством сотовых телефонов. Какой бы из двух вариантов не был бы принят, Palm станет своего рода провайдером беспроводной связи. Помимо этого планируется увеличить производительность карманных компьютеров. Ряд моделей будет выпускаться на базе чипов английской компании ARM. Эти чипы работают на гораздо более высоких частотах, чем процессоры Dragonball от Motorola, используемые в Palm сегодня.

Источник: *РБК*

## Сердце с песчинку

Компания **Lexra** представила свою новую разработку — *RISC*процессорное ядро *LX4189*. В отличие от обычных микропроцессоров, RISC-процессоры имеют ограниченный набор команд и, как следствие, оптимизированы для выполнения конкретных задач. Новое ядро Lexra предназначено для самого широкого класса коммуникационного оборудования и должно производиться по 0,15-микронной технологии. LX4189 имеет 32-х битную архитектуру и базируется на шестиступенчатом конвейере. Примечательно, что ядро, рассчитанное на частоту 266 МГц, на кристалле будет занимать площадь около 1 кв. мм.

Источник: *РБК*

## Новые глазки для мобилок

Компании *Samsung Electronics* и *Toshiba* подтвердили ранее появившиеся сообщения о совместной разработке ими нового

поколения управляющих ИС для плоскопанельных дисплеев миниатюрных ручных устройств. Новые чипы будут использоваться в пассивно-матричных цветных ЖК-дисплеях сотовых телефонов и ручных устройств Интернет-доступа. Выпускаемые Samsung и Toshiba чипы предназначаются для дисплеев размером 128x168 пикселов с 8-разрядной глубиной цвета и поддержкой 256 цветов. Поставки опытных партий планируется начать в мае, а массовое производство — в сентябре.

Источник: *Infoart News Agency*

## Компьютер для слепых

Новозеландская компания *Pulse Data Internacional* представила новую модель портативного компьютера для полностью слепых людей. Компьютер использует операционную систему Windows CE, содержит текстовый редактор и программу-органайзер и позволяет писать и читать по системе Брайля, а также получать электронную почту. Для обозначения букв используется восемь точек (а не шесть, как в обычной брайлевской системе) — дополнительные точки применяют для определения положения курсора и текстовых выделений. Компьютер не имеет экрана в обычном смысле слова. «Экран» представляет собой ряд из 32 групп крошечных штифтов, которые могут подниматься и опускаться, образуя отдельные буквы, которые пользователь считывает при помощи прикосновения подушечками пальцев. Предусмотрена также возможность синтеза речи для озвучивания поступающих сообщений. Компьютер поступает в продажу вместе с модемом и может быть присоединен к обычным компьютерам для передачи данных.

Источник: *РБК*

## Linux наступает

Компания **IBM** объявила о намерении начать продажу своих серверов *Netfinity* на базе архитектуры *Intel* с тремя различными версиями ОС Linux на выбор. Будут предложены версии от компаний *Caldera Systems*, *TurboLinux* и *Red Hat*. Тем самым IBM планирует увеличить присутствие этой ОС




на своих системах, которая уже сегодня используется как на недорогих серверах, так и на многомиллионных мейнфреймах S/390. В настоящее время 8-10% серверов IBM работают на базе Linux, и очень скоро этот показатель может вырасти до 20%.

Источник: *РБК*

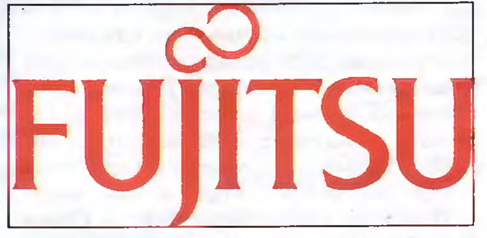
## Видеть будем еще быстрее

Компания *Trident Microsystems* объявила о выпуске новой серии 256-битных графических процессоров для настольных ПК — *Blade XP*. В эту серию входят две модели, работающие на частотах 200- и 150-МГц. Имеется поддержка интерфейса AGP-4X, а пиковое значение скорости обмена данными достигает 1 Гб/сек. Процессоры поддерживают разрешение до 1600x1280. Они предназначены для использования в графических картах с объемом памяти до 32 Мб.

Источник: *РБК*

## Простые хорошие винты

Компания *Fujitsu* в очередной раз без лишней шумихи объявила новую серию винчестеров — **MAH3xxx**. Линейка SCSI винчестеров для серверов и рабочих станций не устанавливает каких-либо рекордов, как это




принято в последнее время. Единственная примечательность в количестве моделей линейки — 13 штук, с объемом от 9.1 до 36.4 Гбайт. Скорость вращения шпинделя по линейке варьируется от 7,200 об/мин (для 9.1 и 18.2 Гбайт) до 10,000 об/мин (9.1, 18.2, 36.4 Гбайт). Кроме того, в линейке поддерживается два интерфейса — *Ultra-3 SCSI 160* и *Fibre Channel-AL*. Внутренняя передача данных доходит до 62.5 Мбайт/с, среднее время доступа — 5.0 мс. Особая гордость — сверхтихая работа (<4 Бл для 7,200 об/мин и <3.9 Бл для 10,000 об/мин) и надежность — время наработки на отказ составляет 1 миллион часов. SCSI линейка должна будет появиться в середине мая в ценовом диапазоне от $204 за 9.1 Гбайт до $780 за 36.4 Гбайт. Версии с Fibre Channel должны будут появиться летом.

Источник: iXBT

## Чтоб дитя не плакало...

Компания **Nvidia Corp.** сообщила, что получила финансирование от *Microsoft* на общую сумму $200 млн. Эти средства были получены в рамках соглашения, которого




компании достигли в марте. Они пойдут на разработку графического процессора для приставки *Microsoft X-Box*, выход которой намечен на декабрь 2001 года.

Источник: *РБК*

### ТЕХНОЛОГИИ

## Вот это да!

Корпорация **Toshiba** выпустила новый мощный ноутбук серии **Satellite — Satellite Pro 4280ZDVD**. Впервые в данной разработке Toshiba используется активно-матричный дисплей диагональю 15 дюймов, к тому же, это первая модель серии Satellite, где применяется видеоадаптер **S3 Savage** с 8 Mb видеопамяти. Satellite Pro, основанный на базе процессора Intel *Pentium III 500 MHz* с кэш-памятью второго уровня 56 Kb, оборудован 64 Мб оперативной памяти с возможностью расширения до 320 Мб. Объем жесткого диска — 6 Гб. Продукт оснащен мощным 6-скоростным DVD-ROM, инфракрасным и USB-портами. Ионно-литиевые батареи обеспечивают автономную работу до 2,5 часов. Ноутбук можно приобрести и в Киеве, в салоне компании *ДКТ*.

## Подольские кладоискатели

Компания **ЕПОС**, известная разнообразными видами деятельности, среди которых — производство готовых компьютеров, сервисное обслуживание и ремонт комплектующих, недавно вознамерилась оборудовать себе очередное офисное помещение. Место было выбрано привычное — как всегда, в под-



вале на Подоле. И вот, во время ремонта помещения работники обнаружили клад! Самый настоящий — серебряные и бронзовые ложки, кухонная утварь и прочие, не менее ценные вещи. Честь и хвала ЕПОСу — не позарившись на клад, руководство компании приняло благородное решение сдать найденное в музей. Пускай люди смотрят! Нам же остается лишь пожелать любимчикам фортуны дальнейших успехов в работе, офисостроении и кладоискательстве ☺.






## Доверяй, но проверяй!

Основная новость последних дней — официальное заявление компании **Eidos**, паблишера проекта Дайкатана, и ее создателя **Джона Ромеро** о том, что долгожданный шутер наконец-то отправлен на «золото». Официальный сайт игры трубным голосом кричит на весь Интернет: «Pre-Order Daikatana Today!». Правда, за два года напряженного ожидания подобные вести уже не раз расползались по просторам Сети. Так что, подождем-посмотрим и не будем делать преждевременных выводов. Тем более, что «официальная дата выхода» колеблется между **14 и 30 мая**, и думаю, никто не удивится, если эти цифры не окончательные. Ну, а для тех, кто все-таки ждет, надеется и верит, на официальном сайте Дайкатаны **www.daikatana.com** выложена новая 100-метровая демка, в которой вы можете оценить графику будущего шедевра и очистить от монстров три начальных уровня: Японию будущего, Древнюю Грецию и Средневековую Европу.

## Динозавры и волшебники Half-Life

Продолжается активное производство модов для одной из самых популярных игр на-



шего времени — **Half-Life.** Совсем недавно было заявлено о выходе очередной ее версии под названием **Wizard Wars**. Как вам наверняка уже ясно, всем поклонникам таланта Гордона Фримена и его последователей в спешном порядке предлагают переквалифицироваться в магов, чародеев и колдунов и попытать счастья в схватках с себе подобными. Всего в игре шесть разнообразных типов волшебников, каждый из которых обладает своими уникальными возможностями и множеством разнообразных миссий. Поддерживается множество режимов мультиплейера, начиная от разнообразных вариантов командного и одиночного Deathmach и заканчивая Capture the Gail.

Но и это не все. Сегодня активно ведется разработка еще одного мода — **Chaos Theory**, в основу сюжета которого положен фильм *Стивена Спилберга «Парк Юрского Периода»*. Действие разворачивается на небольшом островке в Тихом океане, где проводятся эксперименты, связанные с генетическими мутациями. После какого-то несчастного случая «подопытные» существа вырываются на свободу и активно начинают уничтожать персонал лаборатории. А решение проблемы ложится на хрупкие плечи ученого-лаборанта Nick`a Jonston`a, который, собственно, и будет вашим представителем в этом негостеприимном мире.

## Ты записался добровольцем?

Продолжают поступать сообщения от компании **Sinister Games**, работающей над созданием 3D-шутера от третьего лица **Soldier**, по одноименному художественному фильму. События разворачиваются на планете, являющейся своего рода галактической свалкой. Вы — солдат, которого с детства готовят к выполнению спецзаданий в различных экстремальных условиях, вы вынуждены противостоять целой армии механических убийц — универсальных солдат будущего. По заявлениям разработчиков, события, представленные в фильме, охватывают только два начальных уровня игры. Обещают потрясающие спецэффекты, «умную» плавающую камеру и прочие чудеса 3D-технологии. Сегодня игра находится на стадии бета-тестирования, а релиз намечен на июнь 2000 года.

## Наследник Fallout

Разработчики из **Troika Games** поделились кое-какими сведениями относительно игры **Arcanum**, работа над которой была начата еще осенью 1999 года. В частности, дизайнер *Chad Moore* и художник *Sharon Shellman* сообщили следующее: в игре будут различные NPC, которые можно набрать в группу; интересен подход и к invetory, отныне ваш персонаж сможет носить только определенное количество груза. Если вещмешок окажется слишком тяжелым, герой начинает двигаться медленнее, а то и вовсе останавливается. Нечто подобное мы видели в Revenant`те. Как большинство из вас, наверное, помнят, в мире Arcanum на равных соседствуют магия и технологии. Так вот, «Технологисты» способны комбинировать различные предметы и таким образом создавать необходимые в хозяйстве вещи.

Впервые Arcanum будет представлен на выставке **E3**, на стенде **Sierra**. Будем надеяться, что создатели Fallout и на этот раз порадуют нас настоящим хитом.

## Что день грядущий нам готовит?

Предлагаем вам результаты опроса, проведенного сайтом **GaSourse** (**www.ga-rpg.com**) на тему *«Какая RPG, по вашему мнению, произведет наибольший фурор на выставке E3?»*.

В результате голосования места распределились следующим образом:

1. Baldur`s Gate II: Shadow of Amn
2. Diablo II
3. Neverwinter Nights.

Не сильно отстали от лидеров Dangeon Siege, Vampire: The Masquerade, Arcanum, Pool of Radiance II, Blade.

## Никто не забыт

**Westwood** выпустил еще одну мультиплейерную карту для игры **Nox**. Лежит здесь: **www.westwood.com/games/dow/dow_index.html**.

## Новая локализация

Поступили сведения от российской компании **Snowball Productions**, сделавшей себе имя на ниве локализаций западных игрушек. Закончив работу над real-time стратегией **Alient Nations** (в локализованном варианте «Затерянный мир»), она приобрела права на перевод **Earth 2150: Escape from the Blue Planet**, разрабатываемую польской фирмой **TopWare Krakow,** издателем же выступит **TopWare,** в прошлом уже порадовавшая нас такими замечательными игрушками, как «Война и Мир» и «Горький 17».

## Это надолго

Дизайнер *Rick Goodman*, в свое время приложивший немало усилий для создания **Age of Empires,** сейчас работает над проектом под названием **Empire Earth.** Это будет стратегия, виртуальная продолжительность которой превышает полмиллиона лет. Уже заявлено более полутора сотен видов военных юнитов, возможность «угонять в рабство» воинов противника и использовать труд рабов в своих целях, сражения на земле, на воде и в воздухе. На определенном этапе развития вашей цивилизации появится возможность осуществлять контроль над погодой и, соответственно, обрушивать силы стихии на голову ничего не подозревающего противника. И это еще далеко не все. Если заинтересовались, добро пожаловать на официальный сайт игрушки **www.sierrastydios.com/games/empireeath.**

## Athlon побеждает играючи

В харьковском игровом клубе **«Альтаир»**, в котором постоянно проводятся локальные чемпионаты по **Quake 2, Quake 3**, установлены несколько компьютеров на базе процессора **AMD Athlon 550**. От желающих попробовать себя на новых машинах нет отбоя. К сожалению, только 4 из 17 работают на Athlon'е, поэтому всех желающих удовлетворить не получается. Но в ближайших планах владельцев клуба расширить парк машин и провести городской чемпионат по Quake. Приходите, посмотрите, поиграйте! И вы увидите разницу!

# ПоваRята

Геннадий ОСИПЕНКО gena@mycomp.com.ua

Свободная Варя

Здорово, пользователь! Все ближе и ближе лето, и солнце прогревает Землю все глубже и глубже. Из темных углов мироздания появляются мухи, комары и прочие инсекты, которые горазды не давать покоя человеку, посасывая нашу кровь себе в удовольствие. При виде подобных бесчинств у всякого честного гражданина, если он не состоит в обществе охраны насекомых, сразу появляется желание убить ненавистного «вампира».

**К** счастью для мух и комаров, человек, по их меркам, существо довольно медлительное, почему кровососам и удается от него уворачиваться. У меня есть специальное предложение для опытных пользователей LiNUX: всего за $0.00 можно получить уникальный тренажер меткости, реакции и хладнокровия от *New Breed Software*. Он поставляется в разобранном состоянии (в виде исходников). Принцип его действия таков: во время игры армия насекомых будет делать более трех десятков заходов на изображение твоей руки. А именно, выставив руку в качестве приманки, ты должен поджидать маленьких крылатых паразитов и прибивать их, беспрерывно щелкая мышкой. В игре предусмотрены бонусы за кровожадность. Звуковое оформление — эффекты и музыка — на высшем уровне. Тебе интересно узнать, что говорят об этом уникальном тренажере известные сайты? **Linux for Kids** (**http://www.linuxforkids.com/**) поставил игре «В», а **Linuxberg** (**http://www.linuxberg.com/**) выделил аж 3 пингвина из 5 возможных. Для работы с данной программой тебе понадобится **Simple Direct Media Layer** (**http://www.devolution.com/~slouken/SDL/**) и **SDL Mixer Library** (**http://www.devolution.com/~slouken/SDL/projects/SDL_mixer/**) — для музыки и звуковых эффектов.

**Bug Squish**, 648Kb

home: **http://www.newbreadsoftware.com/**

download: **ftp://ftp.sonic.net/pub/users/nbs/unix/x/bugsquish/bugsquish-0.0.1.tar.gz**

**Т**еперь перейдем к программам под Windows. Если у тебя есть информация, которую требуется помнить долго и упорно — скажем, имя кошки любимой девушки или пароль доступа на X-Rated сайты, то можно записать ее на листик. Если же девушек много, то бумажка не поможет, разве что ты возьмешь ватман. Зачем же так мучиться? Гораздо проще завести небольшую базу данных и заодно зашифровать все записи. Для этого существует множество программ, но недавно я набрел на совершенно замечательный экземпляр. Вот некоторые из его преимуществ: поддержка Drag&Drop, мультистроковые редактируемые ячейки, поддержка файлов форматов *-csv*, *-asc*, *-tab*, *-txt* (используются многими программами, среди которых Microsoft Excel и Microsoft Access), сортировка содержания по типу данных всего одним щелчком мыши на колонке, два алгоритма шифрования данных, командная консоль для быстрого выполнения небольших операций, возможность изменять цвета и шрифт базы данных, небольшой размер файла базы данных, возможность выдачи определенного сообщения в заранее заданную дату и, что самое главное, легкий для понимания help! Авторам показалось мало того, что они уже наворотили, и они планируют в ближайшем будущем добавить возможность распечатки всей твоей базы данных. Пожелаем им удачи!



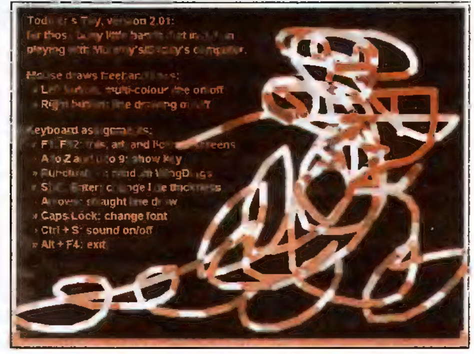
**SvW Data keeper 1.35**, 1.7 Mb

home: **http://www.svw-development.com/**

download: **http://www.svw-development.com/download/svw_data_keeper_setup.exe**

**ftp://www.svw-development.com/pub/download/svw_data_keeper_setup.exe**

**Т**ы замечал, что делают маленькие дети, если их подпустить к компьютеру? Они нажимают на все кнопки подряд и успокаиваются лишь тогда, когда на экране появляется что-то движущееся и забавное. Скажем, изображение летящих в Корзину файлов ☺. Последствия таких детских шалостей иногда очень велики. Именно поэтому изобретатель из далекой Англии сел за компьютер и со всей присущей англичанам серьезностью написал программу, которая способна отвлечь детей от удаления важной информации. После запуска программы амбразура Рабочего Стола стыдливо прячется за героическую грудь цветного поля. Если ребенок станет водить мышкой, то на поле появится разноцветная змейка, следующая за курсором. Если же маленький человечек щелкнет какой-либо из клавиш мышки, то змейка станет одноцветной или может вовсе исчезнуть, при повторном щелчке все возвращается в исходное состояние. При нажатии на клавиши алфавитно-цифровой клавиатуры на экране будут возникать соответствующие буквы или цифры, сопровождаемые спеллингом. Если нажать на любой из знаков препинания, покажется какая-нибудь картинка, озвученная ехидным вопросом «What's this?». Правда, выйти из программы можно только через Alt+F4, но может, так и правильнее. ☺




**Toddler's TOY**, 354Kb

home: **http://members.home. net/dale-cotton/**

download: **http://members. home.net/dale-cotton/FTP/ TToy2.zip**

**А** вот программа, которая может понравиться обитателям Web-чатов. Я имею в виду те чаты, в которых можно тэгами задавать цвет сообщения. *Yahoo! Chat Helper* позволяет создавать радужно раскрашенные надписи. К тому же есть возможность доступа к специальным символам, которые нельзя поместить с клавиатуры. Для работы с программой достаточно ввести в ее окошке текст, нажать на нужную кнопку в меню Yahoo! Chat Helper и скопировать полученный текст. Предельно просто, раздражение зрительных рецепторов соседям по чату обеспечено! Для работы программой тебе может понадобиться *VB Runtime Package*, его можно найти по адресу **http://www.fortunecity.com/skyscraper/lol/912/vbpak.zip**.

**Yahoo! Chat Helper**, 5Kb

home: **http://www.fortunecity.com/skyscraper/lol/912/**

download: **http://www.fortunecity.com/skyscraper/lol/912/chathlpr.zip**

**Е**сть множество программ, которые следят из своего окошка за курсором мышки нарисованными глазами. Вот еще одна вариация на эту «извечную тему» — *Bean 2*. Теперь за курсором будет следить известный английский комик *Mr. Bean*. Мало того, если щелкнуть мышкой по изображению его головы он еще поболтает с тобой, .

**Bean 2**, 130Kb

home: **http://www.funny.sk/**

download: **http://www.funny.sk/files/bean2.zip**

Хорошо натренированный к убийству насекомых, под неусыпным надзором Мистера Бина, я прощаюсь с тобой цветными буквами: <blue> До следующей скачки !!!

# «Коза и баян»

Игорь Н. ЛИТОВЧЕНКО list@skif.kiev.ua

От редакции: Мы давно уже хотели поместить в разделе Web-серфинга обзор Интернет-версий компьютерных изданий. Но нас сдерживала то обстоятельство, что мы, собственно говоря, тоже являемся таким изданием и имеем свой Web-сайт. А значит, делать такой обзор силами редакции было бы не с руки. Дабы не быть обвиненными в пристрастности, мы поручили эту важную миссию одному из самых оригинально, нестарндартно и независимо мыслящих авторов — Игорю Литовченко, известному читателям по рубрике «Ы». Мы предлагаем вашему вниманию первую часть обзора, посвященную украинским ежемесячникам. Вскоре воспоследуют обзоры сайтов украинских еженедельников (в том числе и «Моего Компьютера») и российской прессы.

*«Пардон! Я желаю, чтобы в газете был отдел литературной критики. Я хочу писать критические статьи. Я вас всех раздолбаю!»*

*А. и Б. Стругацкие, «Понедельник начинается в субботу».*

Была в свое время в одном журнале такая карикатура: сидит перед телевизором папаша весьма обширных габаритов и, держа в руке пульт управления, говорит сыночку тоже немалых размеров:

— Я еще помню те времена, когда для переключения программ надо было вставать с дивана...

К чему это? А к тому, что все мы охотно принимаем блага цивилизации, уменьшающие любые наши усилия для достижения цели. Результат — разленились...

Вот с определенного момента и думаешь, стоит ли идти в киоск, покупать любимый компьютерный журнал, может, проще заглянуть на одноименный сайт? Так и делаешь. Единственная мысль отравляет удовольствие: а точно ли то читаешь с экрана, что было напечатано на бумаге?

А как все было в начале? Может, так? Вызывает Главный Редактор компьютерного журнала Веб-мастера и говорит: — Нам пора делать свой сайт!

— А зачем? — спрашивает тот.

— Как это зачем? Это же для... гм... ммм... надо подумать...

Действительно, для чего же бумажному журналу делать сетевую версию? Вот варианты:

Для престижу. Чтобы возле названия журнала пропечатать его электронный адрес.

Для привлечения потенциальных читателей, ознакомления их с тематикой издания. То есть — в целях рекламы.

Чтобы был доступен архив. Когда можно ознакомиться с историей журнала, видеть, как он становится все компетентнее и солиднее, это «круто».

Для расширения возможностей — бывает, весь материал в статью не всунешь, «демку» не покажешь.

Для интерактивного общения. По e-male'у легче и быстрее задать вопрос, получить ответ.

Для демонстрации своей продвинутости (в духе современных флеш-технологий) — музыкальную петельку туда подверстать или видео-эффект.

Следующий этап страданий: решили — будем делать. Но как?

Сделать полную копию журнала. Тогда бумажный вариант покупать будут меньше.

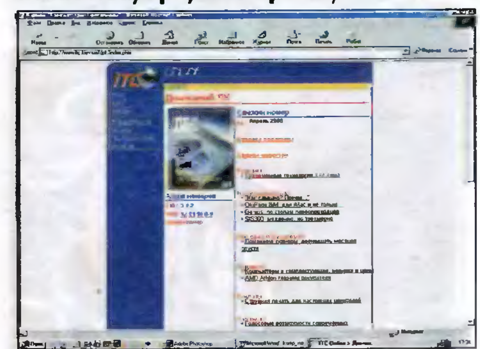
Делать неполный вариант, «хуже» бумажного журнала — потеряются его потенциальные потребители, которые начнут знакомство с усеченной сетевой версии.

Выкладывать на сайт полную копию, но с задержкой (гм... где-то я уже такой подход видел?), давая поначалу анонс для разжигания интереса к бумажной версии.

Делать лучше журнала: вмещать то, что на бумагу не поместишь. Или разделить: часть информации на бумаге, часть — на сайте. Журнал купят, почитают, как дойдут до определенного места, зайдут на сайт...

Как в разных случаях эти идеи были реализованы, рассмотрим на примере нескольких журналов, которые вы можете как купить в киоске, так и посмотреть в Интернете.

**«Домашний ПК»** (**http://www.itc.kiev.ua/dpk/index.phtml**).



Очень удобно, что именно в апрельском номере выступил редактор со вступительной статьей и рассказал, для кого они делают журнал. И исходя из этого — какими методами... Он нужен владельцу домашнего компьютера, чтобы ориентироваться в нагромождении различных модификаций, видов, марок, типов современного железа. При необходимости модернизации техники, перед походом в магазин, чтобы иметь достаточную информацию для обоснованной покупки. (Хотя представляется сомнительным, что при желании апгрейдить технику на работе, кто-то пойдет искать журнал «Офисный ПК» ☺.) Сетевая версия журнала — полная копия бумажного варианта. Выходят оба варианта практически одновременно.

Невероятно сложно удержаться в рамках статьи и не перейти на рецензирование тематики и статей журнала, но... если на минуту представить, что бумажного варианта я в руках не держал, только зашел на сайт, то вот что можно заметить.

Компьютерный мир, интересующий домашнего пользователя, оказался весьма тесен. Многие апрельские статьи (о сетевых библиотеках, о нортоновских и натс/болтовских утилитах, о «пасхальных яйцах») уже весьма обыгранные темы (для избалованного оперативностью читателя «Моего Компьютера» ☺).

Неожиданно много игрушек. Журнал полагает, что взрослые дяди, недоигравшие в детстве, будут внимательно следить за игровыми новинками?

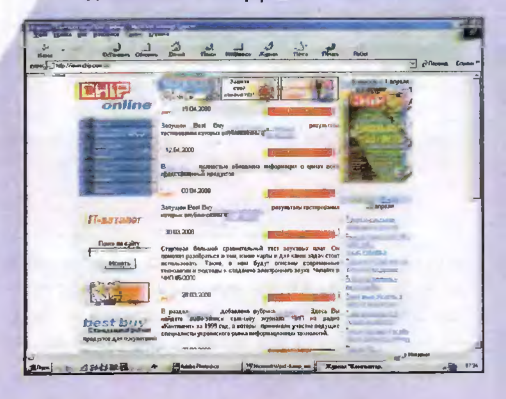
Имеется архив выпусков. И это оказывается (дальше рассмотрим — почему) весьма полезным свойством сайта.

**«CHIP»** (**http://www.chip.com.ua**).

Журнал традиционно и вполне заслуженно гордится тем, что регулярно помещает обзоры того или иного «железа». Хотя, честно говоря, надо сознаться, что обзоры эти, написанные, как правило, блестяще технически, имеют относительную ценность. Почему такой кощунственный вывод? А вот почему: проходит после обзора три-четыре месяца... выходит одно-два новых устройства, не описанных ранее... и что же делать юзеру? Как сравнить их с протестированными?.. А обзоры эти занимают иногда треть весьма недешевого номера.

Итак, сетевая версия. Имеется только один номер. Никакого архива. Свежий бумажный номер анонсируется полностью, хотя сами тексты для ознакомления недоступны. Только пара фраз для ориентации в тематике. Но парой предложений сложно заинтересовать потенциального читателя. Ведь темы достаточно многогранны.

Зато обнаружился раздел «DOWNLOAD». Очень важный момент. Или издатель предлагает CD-ROM вместе с журналом, автоматически поднимая цену и теряя читателей, или дает возможность что-то загрузить с сайта. Ведь иногда автору статьи до обидного



не хватает возможности проиллюстрировать свой материал неким софтом, пусть и некрупным, но очень уж уместным.

Однако в этом разделе обнаружился набор стандартных, широко известных по сайтам производителей программ. Набор этот вдобавок слишком изобилует «шароварами», иногда в подразделе встречаются только они. Результат был бы аналогичным, если бы просто дать ссылки на адреса производителей.

Есть поиск по сайту. Но действует он только в пределах номера, и привести может только к заголовку несуществующей статьи. Не более. В общем, имеем сетевой антипод «Домашнего ПК».

Честно говоря, после изучения сайта тратить деньги на бумажный вариант уже не хочется. Купить его из-за CD-ROM'а, может, там собрано что-то уникальное? Но после ознакомления с содержанием диска, складывается мнение, что там по сути все те же скачанные из сети «демки» и «разно-варные» версии софта.

## «Компьютерное обозрение» (http://www.itc.kiev.ua/ko/index.phtml).

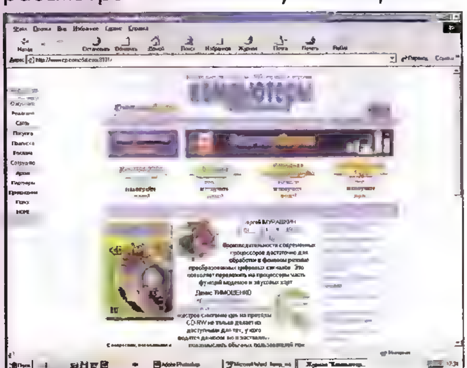
Еще одно детище издательства ITC, по спектру компьютерной тематики дополняющее «Домашний ПК». Подробное описание этого ресурса — в следующей части, посвященной еженедельникам.

Поскольку электронные версии «Компьютерного Обозрения» и «Домашнего ПК» находятся в рамках одного и того же он-лайнового проекта *ITC Online*, то чуть ниже мы еще вспомним о КО — там, где описываются перипетии поиска информации.

## «Компьютеры+Программы» (http://www.cp.comizdat.com:8101).

Так заявляет на сайте о своей тематике: знакомит читателей со стратегическими направлениями развития компьютерной техники. Не забывает практические заботы, а также думает о вечном — о выборе, настройке «железа» и о программировании. От чего, впрочем, не отказывается и любой из описываемых сегодня журналов.

Сайт не завяз в простом отображении статей журнала, а наиболее полно из всех рассмотренных использует интерактивность и особенности Сетевого Общения.



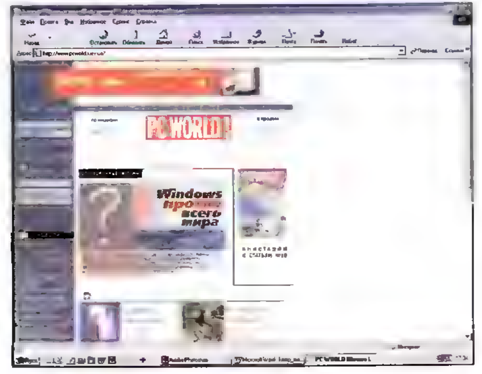
Тут есть и традиционная анкета. Правда, посвящена она не самому журналу, статьям и авторам, а популярности у читателей того или иного оборудования. Присутствует и интерактивная интернет-викторина на знание компьютерной техники. Для заинтересованности в ответах есть и «пряники» в виде призов. Весьма неплохих.

И тут начинаются НО. Из последнего номера прочесть можно только некоторые статьи. Примерно четвертую часть. Остальное — увы!

Вот с чем журнал поступил «круто», так это с архивом: с 1996 года!!! Правда при погружении вглубь уходящего века доступных для чтения статей не добавляется. Так что остается только любоваться обложечками.

Имеется любопытная закладка «ПРИЛОЖЕНИЯ». За ней находится именно то, что является неоспоримым преимуществом электронных версий журналов. А именно — наборы программ, макросов, апплетов, которые освещались в соответствующих статьях. Некоторые, насколько я разобрался, вполне оригинальные.

## «PC WORLD» (http://www.pc-world.kiev.ua)



Зеркало американского одноименного журнала. Вот тут то, как представляется все должно быть на самом современном западном уровне.

Смотрим. Гм... последний номер за ноябрь 1999 года. Но зато все солидно — на месте отпугивающие надписи о недопустимости любого цитирования и упоминания.

Архив доступен на пару лет назад, начиная с 6 номера 1998 года. Но механизма поиска нет. Если что ищешь, ковыряй каждый номер.

В «свежем» номере доступными для просмотра оказываются 4 статьи.

Вот такова, в общем, картина местных сетевых версий компьютерных журналов. Обзор — категория по сути весьма субъективная. И абстрактная: как описать словами то, что нужно изучать глазами? Но не зря мы в начале статьи дали теоретическую обобщающую часть. Теперь читатель, вооруженный ссылками и знаниями, может САМ определить — какой журнал реализовал какую концепцию.

А может, Вам удастся доработать теорию?

А пока попробуем определить, можно ли извлечь дополнительную практическую пользу от существования сетевых версий журналов. Использовать, например, мощь их тестовых лабораторий. Вот задумал автор, допустим, купить себе в компьютер второй винчестер, а то первый уже трещит от избытка информации. Попробуем поискать на сайтах журналов нужную информацию: параметры работы, скорость, надежность, цена.

Итак, второй обход.

*«CHIP»*. Архив только за 2000 год.

Поисковая система не помогает. Нет такого обзора. Нет такой темы.

Имеется специальный раздел *«TestLab»*, может, там что найдем? Нет, там винчестеров нет. Зато есть обещание — обзор тестирования жестких дисков будет в 6 номере. Ждите лета.

*«Компьютеры+Программы»*. Цитата: «Немалый интерес для читателя представляют материалы по тестированию и консультативный сервис...».

Вот, вот, именно наш случай. Используем могучий поисковый механизм сайта. Найдено «жесткий диск» — 3 ссылки, «тест» — 9, «обзор» — 6, «лаборатория — 11». Ни по одной ссылке обзора винчестеров нет. Может, вы знаете еще какое-нибудь ключевое слово?

*«Компьютерное обозрение»*. Поисковик по сочетанию «жесткий диск» нашел 71 статью, заодно нашел в «HotLine» 485 ссылок на торгующие фирмы (выбирай и покупай), да еще и 2 сайта из своего сетевого обзора «Web-навигатор».

Есть статья о винчестерах. И не одна. Нам более подходит декабрьская 1999 года. Название *«Винтовая» лестница, уровень ATA/66*. Для того, чтобы ее «вычислить» под таким названием, потребовалась определенная степень упрямства. Это классический обзор с диаграммами и выводами. Итак, есть первая информация.

Журнал, очевидно в подкрепление своей тенденции регулярных обзоров, своевременно и аргументированно заявляет, что проводит тестирование какого-либо оборудования раз в пол-года. Вполне приемлемый срок.

*«Домашний ПК»*. Есть поисковая система. Заскакиваем на нее и с разгону спрашиваем статьи о «винчестере». Находится 47 штук. Среди названий, правда, встречаются *«Вирусы в Интернете»*, *«Голосовые возможности современных модемов»*, но это уже частности. Ищем.

Постепенно нарастает чувство ирреальности происходящего, достигающее максимума, когда обнаруживаем статью с характерным названием «Винтовая» лестница...». И только потом доходит, что поисковик этого журнала общий с «Компьютерным обозрением» и ищет по ресурсам всего *«ITC OnLine»*.

*«PC WORLD»*. Искать нечем. Но (о чудо!) в последнем номере имеется обзор винчестеров. Статья поначалу напоминает стиль журнала «Наука и жизнь», но потом все-таки сводная таблица приводится. Изучим и ее.

Разобрался я с винчестерами. Есть выбор. Правда, у различных изданий и предпочтения разные.

Но вот на что обращаешь внимание.

Журналы вроде по сути своей конкурируют друг с другом, но в одном как будто сговорились. Если рекомендуют они лучшие модели винчестеров, то почему-то выбирают самые дорогие ☺.

# «Свет мой, Интернет, скажи...»

Игорь Н. ЛИТОВЧЕНКО list@skif.kiev.ua

*Интернет — часть нашей жизни. Если кто туда попал, это уж навсегда. Некоторым еще периодически удается вырваться оттуда... поесть, сходить на работу, но потом, естественно, вновь назад. Живут они там. Хотя почему «они»? Мы.*

*Рано или поздно у всех нас возникает желание сделать в Сети собственную страничку. Кто-то скачивает учебник по HTML и сам начинает разбираться, что к чему, кто-то просит старших товарищей... Таким образом, Интернет постепенно заселяется не только бизнесменами, учеными и программистами, но и более понятными нам людьми. Следовательно, в какой-то степени Сеть — это отражение нашей жизни. Что ж, посмотрим в это зеркало. Какие мы есть?*

*— Для чего Господь Бог создал статистов?*
*— Для того, чтобы на их фоне хорошо выглядели синоптики.*

В основе этой статьи лежала одна идея — проверить, какое слово чаще всего встречается в Интернете? Долго перебирались различные понятия, медленно рос максимальный показатель. Моими занятиями даже заинтересовался один интернет-независимый человек и, когда я его попросил придумать слово, которое можно встретить, по его мнению, чаще всего в Сети, он сразу же выдал:

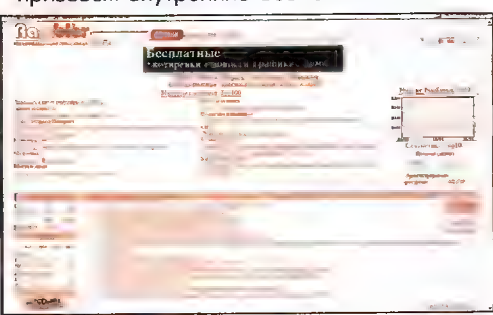
— Одиннадцать...

— Чего одиннадцать?

— Ничего. Просто «одиннадцать».

Проверил. Знаете, что сказала ALTAVISTA? Оно встречается 45 689 490 раз!!! А вот наши поисковики, к сожалению, отказываются обрабатывать числа. После я сам додумался до числа «1999». Вот уж прошедший год должен был оставить след в Сети. Результат — 86 472 242!!! Столько раз мы вспомнили его. Но все-таки это число, а не слово.

В нашем исследовании на помощь мы призовем внутренние возможности самой



Сети. Используем статистические механизмы поисковых серверов: для русскоязычных ресурсов это будет **RAMBLER** (там зарегистрировано множество и украинских ресурсов, огорчает, что во многом они подкачали, поэтому воспользоваться их услугами в данной работе мы не сможем), для англоязычных — почтенная **ALTAVISTA.**

Посмотрим, какие же слова чаще всего употребляются в Мировой Сети. Погоняем поисковики, спросим обо всем, что придет в голову, о понятиях, по вашему мнению, приоритетных и наиболее интересных для человечества. В общем, посмотрим, что на Сеть критически.

Вашему вниманию предлагается таблица, спасибо за нее надо сказать EXCEL'ю, это он разместил все данные, отсортировал их и подсчитал. Изучите полученные данные не спеша. Согласитесь, перед нами открывается очень интересная картина.

После того, как вы ознакомились с результатами моих поисков, приведенных в таблице, предлагаю дополнительный комментарий. Итак, сравнение RUNet'a и NeRUNet'a.

Обратите внимание — на первом месте у нас стоит «Человек», у них «Интернет». С человеком мы общаемся, с Интернетом тоже. Так подменит ли он нам со временем живую индивидуальность, как это уже замет-

| № | ОБЪЕКТ | КОММЕНТАРИИ | RAMBLER | | ALTAVISTA | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | кол-во | место | кол-во | место | разница |
| 1 | человек | Кто на свете всех милее?.. Как о себе, любимом, не написать... | 349,963 | 1 | 23,519,372 | 4 | -3 |
| 2 | Интернет | В котором мы все живем. Естественно, что о среде обитания и пишем. | 320,778 | 2 | 57,880,018 | 1 | +1 |
| 3 | дело | Кто говорит "бизнес", кто — "дело", но деньги на Интернет (2) заработать надо. | 299,735 | 3 | 37,066,228 | 2 | +1 |
| 4 | жизнь | Кто сказал, что это категория философская? Вот сколько о ней говорится... | 277,905 | 4 | 18,334,637 | 6 | -2 |
| 5 | работа | Не "сила" х "путь"... а скорее "труд" х "время". Хорошо, если в результате будет (7). | 276,023 | 5 | 8,797,604 | 14 | -9 |
| 6 | Россия | Рунет ведь. | 271,029 | 6 | 2,052,430 | 27 | -21 |
| 7 | деньги | Надо согласиться: не все измеряется ими, но очень многое. | 197,068 | 7 | 7,032,329 | 19 | -12 |
| 8 | книга | Это не простая сумма (34) и (29). Это большее! | 195,736 | 8 | 17,628,007 | 7 | +1 |
| 9 | слово | Оно было "в начале", а потом, видишь, как оттеснили... | 148,198 | 9 | 6,146,810 | 20 | -11 |
| 10 | спорт | Антипод (36)-го. | 117,872 | 10 | 8,420,213 | 15 | -5 |
| 11 | компьютер | Любимая игрушка всех возрастов. | 116,267 | 11 | 29,438,279 | 3 | +8 |
| 12 | дети | Если (17) и (22) любят поотдельности, то детей любят и те и другие. | 108,717 | 12 | 12,432,653 | 8 | +4 |
| 13 | музыка | Это то же, что mp3, только извлекаемое из инструментов физической силой. | 105,363 | 13 | 21,709,749 | 5 | +8 |
| 14 | любовь | Тут разместились всё виды этого чувства, от здоровых до предосудительных. | 96,177 | 14 | 9,651,876 | 11 | +3 |
| 15 | программирование | А это разновидность любви человека к компьютеру. Также широко распространенная. | 89,995 | 15 | 4,320,447 | 22 | -7 |
| 16 | игра | Все-таки взрослые — это хорошо замаскированные дети! И не надо этого стесняться. | 84,169 | 16 | 11,311,161 | 9 | +7 |
| 17 | женщина | Это, конечно, не программа, написанная на C++ (15), но также интересует многих. | 72,396 | 17 | 2,273,045 | 26 | -9 |
| 18 | автомобиль | Это средство превращения денег (7) в километры с важностью занимает свое место и здесь. | 56,271 | 18 | 7,244,740 | 18 | 0 |
| 19 | сила | Рассматривалось в паре с (32). Как оказалось, и тут: (19) — есть, (32) — не надо. | 55,216 | 19 | 10,066,030 | 10 | +9 |
| 20 | Земля | Чтобы смотреть на (28), надо на чем-то прежде стоять. И желательно крепко! | 53,277 | 20 | 4,066,030 | 23 | -3 |
| 21 | Украина | Это так они смотрят на нас из России (6). | 53,102 | 21 | 637,909 | 31 | -10 |
| 22 | мужчина | Пропустив вперед (17) и (18), но ставя себя прежде (28), стараясь не отдалиться от (23)... | 43,365 | 22 | 5,849,360 | 21 | +1 |
| 23 | счастье | Если тут перечислены все способы его достижения, то неплохо! | 36,777 | 23 | 2,505,815 | 24 | -1 |
| 24 | секс | Конечно, это не так популярно, как (15), но встречается в три раза чаще, чем (37). | 34,763 | 24 | 7,833,828 | 17 | +7 |
| 25 | слезы | Обогнали свою пару (30), хотя и не намного. Обидно, что не наоборот. | 24,614 | 25 | 187,125 | 33 | -8 |
| 26 | Пушкин | Из присутствующих пишущих обошел всех и (35), и (38). | 22,699 | 26 | 21,015 | 37 | -11 |
| 27 | юмор | Предмет первой необходимости в нашей жизни, хоть стоит и не на первом месте. | 21,615 | 27 | 1,896,046 | 28 | -1 |
| 28 | Космос | "Каждая ваша (25) — это молекула в (28)". О. Бендер. | 20,822 | 28 | 8,965,032 | 13 | +15 |
| 29 | поэзия | Вот приятный парадокс — среди байтов и регистров живет ОНА, причем опережая (34). | 20,570 | 29 | 2,406,470 | 25 | +4 |
| 30 | смех | Он есть в Сети. И это прекрасно. | 20,411 | 30 | 186,720 | 34 | -4 |
| 31 | красота | Для спасения мира ей придется подтянуться со своим рейтингом. | 19,972 | 31 | 1,703,875 | 29 | +2 |
| 32 | разум | А без него никак не обойдешься, пробовали — получается плохо... | 19,086 | 32 | 1,221,915 | 30 | +2 |
| 33 | Америка | Географическое понятие в три раза менее известное, чем (21). | 18,294 | 33 | 9,556,986 | 12 | +21 |
| 34 | проза | Хочется верить, что это слово чаще сочетается с (9), чем с (4). | 15,507 | 34 | 237,610 | 32 | +2 |
| 35 | Толстой | Тут и оба графа... и неаристократы тоже. | 15,167 | 35 | 24,305 | 36 | -1 |
| 36 | водка | Хорошо, что (36), а не (1). | 14,996 | 36 | 103,270 | 35 | +1 |
| 37 | еда | Вещь для заталкивания в голову. Весьма оживляет в умеренных дозах. | 10,070 | 37 | 7,995,816 | 16 | +21 |
| 38 | Шекспир | Если бы у принца Датского был E-male, может, все случилось бы по-другому. | 4,592 | 38 | 144 | 38 | 0 |

но на продвинутом Западе? Сопротивляйтесь, пока не поздно!

О деньгах они вряд ли думают меньше нас, но говорят явно меньше (-12). Наверное, для них общение с финансами — более интимный процесс.

А вот в том, что касается автомобилей, мы с ними совпадаем. Интерес огромный, несмотря на явную разницу в том, что бегает по нашим и их дорогам. Интернет XIX века, уверен, выдал бы точно такие же данные по лошадям. Жаль, проверить нельзя.

Опять же, поговорить («слово») мы любим намного больше (+11). Несмотря на то, что Word у них еще и текстовый редактор...

И наше отношение к женщинам мне нравится больше. Мы проявляем к ним намного больший интерес (17). У них они на третьем месте после автомобиля и еды. Слабо. Потому как уверен — таких женщин, как у нас, там нет!

Любят они поесть (+21). Наверное, есть что. А со спортом дело хуже (-5). Вот потому у нас женщины и привлекательнее. Согласны?

И что для нас Америка (33), то для них Украина (31). Далековато мы друг от друга географически, но взаимный интерес соизмерим.



Вот с чем они нас обошли, так это с «космосом» (+15). Тут им Лукас со своими «Звездными войнами» подсобил.

А «компьютер» у них на 3 месте. Впрочем, и Силиконовая Долина к ним поближе.

Что это я все «мы»... «они»?

А вот Шекспиром (ВильЯмом нашим) мы интересуемся в 30 (!!!) раз больше, чем они, англоязычные его почитатели. Мы краснеем от удовольствия, а они — от стыда.

Смотрите, как совпадают наши интересы к бизнесу, Интернету, жизни, книгам, юмору, красоте, разуму... Значит, не такая уж большая пропасть нас разделяет.

Читатели «Моего компьютера», я обращаюсь к вам, внимание, объявляется конкурс! Найдите СЛОВО, именно слово, которое является самым распространенным в Интернете. И пусть призом вам станет возможность посетить каждый из адресов победителя.

## Ответ турецкого султана редакции «Моего Компьютера»

Леонид Т.

*Статья «Меж паролем и логином повстречался я с админом», опубликованная в №13-14, вызвала не только море читательских откликов, но и большое оживление в рядах героев повествования — сисадминов. Один из них, Леонид Т., которому редакция и посвятила нашумевшую статью, подтвердил свою репутацию исправного администратора тем, что написал ответ от лица представителей своей славной профессии.*

*Если программист в 09:00 уже на рабочем месте, то он просто еще не уходил домой.*
*Народное творчество*

07:00 утра, звонит будильник, 08:00 — подъем, на лету быстро умыться, бутерброд, автобус, метро...

— Ой, хорошо, что ты уже есть, у нас тут такое!!!!

Подхожу к щитку, включаю автомат, в комнате оживают компьютеры.

— Теперь лучше?

— Надо-же, а я и забыла про него...

— Ничего страшного, бывает.

Звонит телефон.

— Алло.

— Я не могу зайти на сайт info@чего-то_там.ru

— Это не сайт, это почтовый ящик.

— Ну и что? Мне нужно туда попасть, там есть информация в текущий номер.

— Попробуйте www.чего-то_там.ru....

— Спасибо.

Открывается дверь, из образовавшейся щели:

— У нас принтер не печатает....

— А что он вместо этого делает?

— Ничего.

— А компьютер, к которому он подключен включен?

— Конечно!

Иду, смотрю — компьютер, разумеется, выключен...

— Но ведь он выключен, с чего бы ему вдруг печатать?

— Как же!? Вот ведь он в розетку включен!

.... без комментариев.

А знаете, как освободить кучу свободного места на системном диске? Нет? Сейчас расскажу:

— У меня завис компьютер и теперь не хочет загружаться.

— Как это произошло? После чего он завис?

— Я открывал в фотошопе картинку, он написал, что ему нужно больше места на диске C, я там обнаружил два громадных каталога, которых я не создавал, и решил их удалить. Они почему-то не удалились до конца, а потом компьютер завис.

— Как назывались каталоги?

— Windows и Program Files

... между прочим, совсем и не смешно.

Конечно, не всегда так. Иногда и операционные системы глючат, бывает, что и «железо», но редко. Самое же неприятное, что проблемы возникают у более-менее грамотных пользователей. «Чайник» лишнюю кнопку нажать боится, и, хоть обращается за помощью намного чаще, зато и проблемы его решаются в большинстве случаев по телефону. А вот когда он уже что-то умеет и мнит себя великим специалистом, тут и начинается... И так до тех пор, пока действительно не научится — такие, к счастью, втречаются, но, к несчатью, редко.

Очень рад, что нашим скромным персонам уделили внимание на страницах Вашего издания. Жаль только, что изобразили нас какими-то монстрами, с которыми еще и вести себя нужно как-то по-особенному. С нами не нужно бороться, мы белые и пушистые. И в «шаманство» наше пользователю вникать ни к чему — мы для того и шаманим, чтоб этот самый юзер и чайник не морочил себе голову, а занимался своей работой. Но ему ведь любопытно, он должен все попробовать сам, все-таки образование высшее, а детстве он в конструктор играл, и у него получалось... А потом: «Ничего я не делал, это у Вас сеть глючит, поэтому у меня тут вместо русских букв какие-то кракозябры...»

А знаете анекдот про TCP/IP? Ну, это... «— Утебя ТиСиПи-АйПи стоит ? — Конечно. Как ты его назвал?»... Так вот, неправда это все, что какие-то протоколы где-то не прикручиваются и не становятся, это только юзеры, когда играют по сетке, начинают протоколы сетевые добавлять-убирать-конфигурить, а оно по этой самой сетке все не бежит и не бежит ☺. И как прикажите после этого его назвать? Ведь потом прибежит и начнет топать ножкой, мол, сервер ему не отвечает, а его пароль не опознан... Так вот и выходит, что на десять обращений в службу поддержки только одно действительно требует вмешательства администратора, а больше половины сбоев из них происходят по вине пользователя. А вы говорите: бороться с нами. С нами нужно дружить, а бороться нужно с общей компьютерной безграмотностью. Тогда и у пользователя проблем меньше, и у администратора настроение лучше.

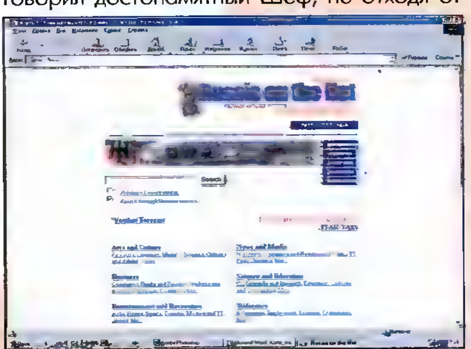
# Короче, еще короче

Василий ПОПОВ

Погоня за короткими адресами — один из самых важных аспектов создания web-сайтов. Все пользователи Интернета наверняка ловили себя на мысли: почему тот или иной адрес с трудом помещается в командной строке. А обладатели длинных адресов именно их считают виновниками неудовлетворительной посещаемости их сайтов. И, наверно, именно люди, доведенные до отчаяния этой проблемой, частенько восклицают, вторя легендарному Горбатому: «Бабы, кабаки и длинный адрес доведут до цугундера!». Но если существуют супердлинные адреса, то, по всем законам природы, должны существовать и суперкороткие. И они действительно существуют. Сегодня мы узнаем, о чем могут рассказать нам сайты, адреса которых состоят только из доменного имени — и все

Первый сайт, встретившийся на моем пути, прячется под адресом **http://www.ru**. Называется он **Russia on the Net** и является «Первым каталогом ресурсов о России в Интернете». Ну, насколько он первый, я не знаю (хотя очень может быть), а то, что наиболее полный — это уж наверняка. Причем не только о России, но и многих других странах бывшего Союза. Истинных патриотов может немного раздражать тотальное англоязычие вступительной странички, но стоит учитывать: люди, создававшие этот сайт, рассчитывали в первую очередь на западного пользователя, желающего побольше узнать о России.

Знакомство с прекрасной страной Россией начинается с ненавязчивого разговора о погоде — почти в английском духе. Зайдя в раздел *Weather Forecast*, вы узнаете, какая сегодня температура воздуха, облачность, скорость ветра и количество осадков в таких городах, как Москва, Санкт-Петербург, Архангельск, Брянск, Владивосток, Екатеринбург, Красноярск, Нижний Новгород, Новосибирск, Самара, Тверь и Якутск. Более полную информацию вы сможете получить, зарегистрировавшись на сервере «Погода России». Регистрация производится, как говорил достопамятный Шеф, не отходя от



кассы. Зарегистрировавшийся пользователь имеет доступ к самым свежим прогнозам Гидрометцентра. Здесь вы сможете стать первым человеком в Киеве, который будет знать все о погоде в Сибири или на Дальнем Востоке. В ближайшем будущем сотрудники сервера собираются открыть рассылку прогнозов погоды по электронной почте. Если вас заинтересовало это предложение, обязательно учтите важный, но невеселый факт: регистрация на этом сервере — платная.

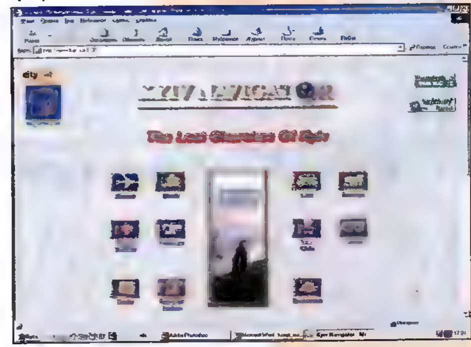
Название следующего раздела — *Art and Culture* — комментировать не нужно, перевод этих слов знают даже первоклассники. Если вы хотите приобщиться к культурной жизни России, Украины, Беларуссии, Казахстана и некоторых других стран, пожалуйста: к вашим услугам более тысячи ссылок на сайты, посвященные художникам и музыкантам, выставкам и галереям, модельным агентствам и фестивалям высокой моды. Здесь смогут найти для себя нужную информацию театралы и киноманы, любители литературы и завсегдатаи музеев, приверженцы реализма и авангарда, поклонники ретро и новейших молодежных течений во всех отраслях культуры и искусства. Ну, а если вас интересует большой бизнес — добро пожаловать в раздел *Business*. Здесь выбор побольше. А именно — уточняю — около двух тысяч адресов. Обратившись сюда, вы увидите огромный список ссылок на российские и совместные компании, банки, гостиницы, магазины (в том числе и Интернет-магазины), а также бизнес-журналы, промышленные предприятия и т.д. и т.п.

Ни один пользователь Интернета не сможет пройти мимо раздела *Computers and Internet*. Как отразилось на наших восточных соседях землетрясение на Тайване? Какими «мышками» пользуются тамошние квакеры? Кто в Москве самый крутой провайдер? А в Питере? А во Владивостоке? Около семисот ссылок на сайты, посвященных «железу» и «софту», играм и Интернету, компьютерным фирмам, журналам и магазинам — жми, налетай!

Российским средствам массовой информации посвящен раздел *News and Media*. «Желтая пресса» и «серьезные» издания, радио и телевидение, информационные агентства и web-новсти — в общей сложности около трехсот ссылок. Кроме того, в отдельные разделы вынесена информация о всевозможных организациях, занимающихся лингвистическими переводами и электронными словарями, а также о тех «конторах», которые исследуют космическое пространство (в том числе и с уфологической точки зрения, то есть в связи с НЛО), энергетику, финансы, политику и прочие отросли многообразной жизни и деятельности граждан России.

Если существует www.ru, значит, должно существовать что-нибудь вроде www.ua. Но не тут-то было — такого домена нет, а значит, нет и сайта. Зато есть страничка столицы нашей страны, г. Киева. Прошу любить и жаловать — **http://www.kiev.ua**. Набрав этот адрес, мы прямиком попадаем в путеводитель по городу Киеву, который носит гордое название **Kyiv Navigator**.

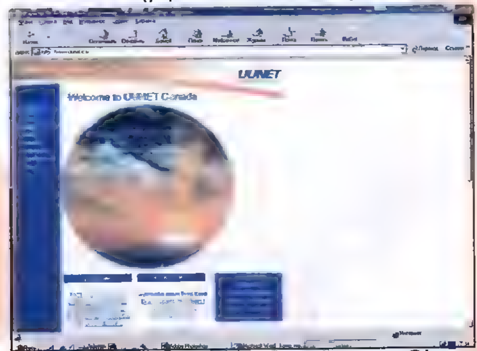
Сайт располагает фотогалереей, в которой хранится одиннадцать фотографий с видами нашего города, а также подробной информацией, которая будет интересна в пер-



вую очередь туристам. Здесь находятся адреса и телефоны аэропортов и филиалов зарубежных авиакомпаний, гостиниц и отелей, банков и ресторанов, вокзалов и автомобильных фирм, посольств и ночных клубов, театров, кинотеатров и музеев, а также краткий телефонный справочник, начинающийся с традиционных 01, 02, 03 и заканчивающийся телефонами речного порта и «телефона доверия». Вот так, дешево и сердито, оформлен этот сайт.

На этом перечень «чисто доменных адресов» нашей страны и ближнего зарубежья себя исчерпал. Отныне наши взоры устремились в сторону Нового Света, ибо именно туда приведет нас следующий адрес — **http://www.net**. Принадлежит он сайту провайдера **UUNET Canada** и предоставляет всем желающим полную информацию о Канадском Интернете.

Здесь вам на английском или французском языке (украинская диаспора, видимо,



еще не добралась до этого сайта ☺) подробно расскажут о ведущих канадских провайдерах, условиях подключения для отдельных пользователей и коммерческих организаций, поисковых системах, часть которых (в первую очередь опять-таки предназначенная для коммерческого использования) но-

сит интригующее название *shadow services*. Большой раздел посвящен борьбе с хакерами: те из вас, кто свободно владеет вышеназванными иностранными языками, смогут узнать много интересного как о самих канадских хакерах, так и о путях пересечения их деятельности.

Зайдя в раздел Support, вы сможете ознакомиться с провайдерской деятельностью UUNET. Здесь размещены статьи исключительно рекламного характера, в которых, помимо всего прочего, сообщается о том, что UUNET обслуживает свыше 70000 коммерческих организаций и является одним из крупнейших канадских провайдеров. Полный список услуг, предоставляемых UUNET, вы можете прочитать в разделе News&Events.

Следующий сайт встречает нас жизнеутверждающим приветствием: *Welcome to http://www.com — the Internet's largest Music Broadcaster!*». На этот раз нас занесло на страничку одного из крупнейших трансляторов аудиопродукции в Сети. Здесь вы найдете 325 000 песен и аудироликов, транслируемых 200 музыкальными радиокомпаниями мира. Так же на первой страничке вы можете узнать о наполеоновских планах **www.com**, который старается опутать своими «сетями» весь тихоокеанский регион.

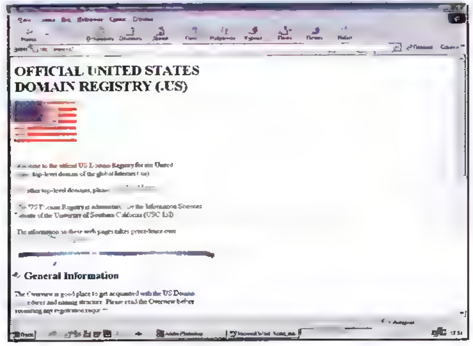



Для того, чтобы насладиться музыкой от www.com, вам необходимо кликнуть на иконку *Listen* и выбрать понравившуюся песню (не забудьте, что пропускная способность вашего канала должна быть не менее 33 600 К). Если же подобное качество связи вам не доступно, то воспользуйтесь разделом *Look*. Здесь вы можете прочесть о новых альбомах и творческих планах некоторых западных групп. К сожалению, не будучи продвинутым меломаном, я не нашел ни одного знакомого названия — может быть, вам они что-нибудь скажут: P.O.D., Suiside Machines, Cypress Hill, Stone Temple Pilots... Вдобавок вас ожидает путешествие в мир джаза вместе в *Tom`ом Piazza* и свежие репортажи с фестивалей и различных музыкальных тусовок Америки.

Помимо всего вышеперечисленного, сотрудники www.com приглашают молодых композиторов разместить свою музыку на их сайте. Условия размещения и систему выплаты авторских гонораров вы можете найти в разделе *Artists&Labels*.

Набрав в командной строке адрес **http://www.org**, вы попадете на сайт организации **World Wide Web Consortium**, которая занимается разработкой web-стандартов. На сайте выложено множество документов, объясняющих принципы разработки и регистрации доменных имен, осуществления работы с частными лицами и организациями, занимающимися бизнесом в Интернете, а также рассказывается о работе непосредственно World Wide Web. Скорее всего, рядовых пользователей вряд ли заинтересует как сама компания, так и информация, находящаяся на ее сайте, но людям, желающим сделать работу в Сети своей профессией, будет совсем не лишним познакомиться с деятельностью World Wide Web.

Еще одна серьезная организация «прописана» по адресу **http://www.us**. Знакомьтесь — **Официальная Доменная Регистрация Соединенных Штатов**. Если кто-нибудь из вас собирается в ближайшем будущем эмигрировать в Америку и продвигать свои Интернет-проекты в условиях «загнивающего капитализма» — то вам сюда. Информация первой страницы является своего рода «содержанием», с помощью которого вы легко попадете в любой интересующий вас раздел. В рамках данной регистрации вся территория США поделена на области, в каждой из которых действует «областная регистратура», в целом же эта организация подчиняется *Институту Информации в Южной Калифорнии*.




Вся информация сайта буквально «разложена по полочкам», так что найти тот или иной пункт закона, связанного с регистрацией доменных имен, не составит труда (естественно, при одном условии: вы должны свободно владеть английским языком).

Наверно, в этой статье были упомянуты не все сайты, зарегистрированные в Сети под адресами «короче некуда». Возможно, те, что были рассмотрены — не самые интересные из имеющихся. И уж наверняка, неудовлетворительные знания иностранных языков не позволили мне в полной мере открыть вам самые интересные стороны тех или иных ресурсов. Но зато теперь вы знаете, что такие сайты существуют и, несмотря на некую общность в начертании их адресов, посвящены они совершенно разным вопросам. Ищите, «коротких» сайтов много, пробуйте набирать в браузере всякие «хитрые» имена, испытывая свою судьбу и фантазию.

Удачи!



# ОСОБЫЙ ВЗГЛЯД

*В рубрике «Особый взгляд» мы публикуем сегодня письмо нашего читателя и наш ответ на него. Темой этого письма послужила статья «Постреляем из винчестера», посвященная испытаниям жестких дисков начального уровня. Этот материал был помещен в рубрику «Полигон», в которой обычно печатаются статьи о практическом использовании железа. Мы сознательно не называем такие испытания «тестированием», прекрасно понимая, что для проведения серьезных тестов нужна тестовая лаборатория, оборудование, специальные пакеты программного обеспечения. Впрочем, лучше всего проиллюстрирует ситуацию само письмо.*

*Приветствую, Сергей!*

*Прочитав в №15 «Моего компьютера» статью о вашей с Владимиром Сиротой стрельбе, я не смог удержаться (до последнего держал себя руками) от высказывания своего мнения по этому поводу ☺. Сразу скажем, «охота» у Вас выдалась неважная. Конечно, известная поговорка: «Кто платит, тот и заказывает музыку» в наше время особо актуальна, но зачем же до такой степени-то...*

Знаете, за что заплатила ЕЛКО? За рекламный блок, который находится внизу страницы. Причем предложение им было сделано после того, как были проведены испытания и написана статья. Обратите внимание, предлагали мы им, а не наоборот. Делайте выводы.

*Начнем с того, что выбранные вами конфигурации для проведения этого теста были выбраны очень неудачно. Почему на машине с платформой Socket7 было установлено 32 мегабайта мозгов по сравнению с 64 у Slot'овой? (сразу оговорюсь, что фанатом первой не являюсь, т.к. у самого целерон 450). Потому и такая разница при повороте изображения.*

Олег, Вы внимательно читали статью? В ней сравниваются не платформы, а жесткие диски. Конечно же, на Celeron с 64 Мб памяти поворот выполняется быстрее. Кто бы спорил. Но цель была — измерить скорость работы жесткого диска. При разработке методики тестирования эти конфигурации были выбраны не случайно. Жесткие диски, которые участвовали в забеге, находятся в низшей ценовой категории. Это начальные модели, которые покупаются в low-end системы. Соответственно, и сами системы были подобраны в верхней

☞ Окончание на стр. 17.



# На модеме в Интернет

Дмитрий ПОЛЕНУР (dmytro13@chat.ru)

*(Окончание. Начало в №17, 2000).*

## IDC 5614 BXL /VR

Модемы **INPRO IDC** уже давно пользуются авторитетом у нас в стране. Серия IDC BXL, созданная на основе чипсетов **Lucent** (ранее — AT&T), заслуженно считалась одним из лучших решений для наших телефонных линий. Относительно недавно INPRO выпустила линейку модемов **BXL/VR** на чипсетах **Rockwell**. Один из таких модемов — IDC 5614 BXL /VR — и был нам предоставлен.

Первое, что бросается в глаза после вскрытия упаковки, — это великолепная документация на русском языке. Собственно, это целая книжка, в которой можно найти очень много интересного и полезного, начиная от принципов работы модема и заканчивая практическими советами (иногда весьма экзотическими). Естественно, основная часть документации посвящена описанию возможностей модемов IDC BXL/VR и тому, как использовать эти возможности наилучшим образом. И, нужно сказать, есть что описывать.

Начнем с того, что модем оборудован всеми «удобствами», вроде встроенного микрофона, регулятора громкости динамика и разъемов для подключения внешнего микрофона и колонок/наушников. На передней панели расположена кнопка *One Touch Phone*, нажав которую, вы сможете использовать модем как обыкновенный телефон, говоря в микрофон и слушая собеседника через динамик. Такой режим бывает очень удобным, особенно при наличии внешнего микрофона.

Поддерживаемые протоколы — стандартный рокчеловский набор (включая K56flex и V.90, все современные протоколы сжатия и коррекции ошибок, Fax Class 1, 1.0 и 2), поэтому не будем подробно на них останавливаться.

Перечисляя возможности IDC BXL/VR, так и хочется сказать: «Модем — это не только dial-up доступ в Интернет, но и три-четыре килограмма...»☺. Вот далеко не полный список того, что умеет IDC 5614 BXL: возможность работы на выделенной линии; АОН (с возможностью эмуляции Caller ID); ночной режим с отключением подсоединенного к соответствующему гнезду телефона (бывает полезно при организации домашних BBS); детектор снятия трубки на параллельном телефоне; специальные режимы для подключения модема непосредственно к принтеру или к терминалу, не умеющему выдавать AT-команды, система диагностики связи и статистики соединения (команды AT%Sn). Вдобавок, модем позволяет регулировать все, что регулируется ☺, как то: выходную мощность передатчика, параметры импульсного набора, параметры определения сигналов АТС, «агрессивность» модема при выборе скорости, время реакции на ухудшение условий на линии и многое другое. Правда, многим пользователям все эти настройки вряд ли понадобятся — на большинстве АТС модем прекрасно работает с параметрами, установленными по умолчанию (определение сигнала «занято» — практически 100%). Действительно, по качеству связи, которое обеспечивал IDC 5614 BXL /VR, его, наряду с Omni 56K, можно считать лидером среди предоставленных нам модемов. Вот только цена в $105 кажется несколько высоковатой, как для модема на относительно дешевом чипсете Rockwell (не будем учитывать модемы с автономным автоответчиком — это совсем другой класс устройств). Хотя, конечно, ее можно оправдать большими возможностями и традиционно высоким качеством модемов INPRO.

## 3COM U.S. Robotics 56K Message Modem

Фирма U.S. Robotics, без сомнения, является одним из грандов «модемостроения». Точнее было бы сказать, являлась — такой фирмы сейчас нет, она была куплена 3COM. Но я не случайно употребил настоящее время, ведь свои модемы 3COM выпускает под торговой маркой **U.S. Robotics**. Да и вообще, модемы — вещь довольно консервативная, и люди еще долго будут привыкать говорить «Conexant» вместо «Rockwell», «Lucent» вместо «AT&T» и «3COM» вместо «U.S. Robotics».

U.S. Robotics известна благодаря двум линейкам своих модемов. Прежде всего, это дорогая серия **Courier**, предназначенная для профессионалов (именно благодаря этой серии U.S. Robotics и завоевала авторитет у нас в стране). Более дешевая линейка **Sportster** предназначается в основном для домашних пользователей. К этой линейке и принадлежит рассматриваемый нами 56K Message Modem. Хотя цена в $138 вряд ли позволяет считать его «дешевым решением для домашних пользователей». Это связано с его способностью принимать факсы и голосовые сообщения в автономном режиме (20 минут голосовых сообщений или около 50 факсов), подобно GVC InfoCenter. Правда, в отличие от последнего, **56K Message Modem** нельзя считать полноценным автономным автоответчиком — у него отсутствуют кнопки для управления автоответчиком, нет разъема для подключения микрофона. Но всеми «продвинутыми» возможностями вроде удаленного управления и переадресации он при этом обладает

Вообще, 56K Message Modem сильно отличается от остальных, описанных в этой статье. Во-первых, у него отсутствует гнездо для подключения телефона, что может создать некоторые неудобства. Зато на модеме есть весьма оригинальный регулятор громкости и гнездо для подключения наушников. Причем, сами наушники входят в комплект поставки модема (кстати говоря, вполне сносные — хоть и не Hi-Fi, но музыку слушать можно). В выборе программного обеспечения к своему модему 3COM также решила сригинальничать — на прилагаемом компакте присутствует только коммуникационная программа **Supervoice 2.2.** Все остальное в комплекте поставки модема стандартно.

После подключения 56K Message Modem и установки драйверов я вознамерился полазить немного в Интернете ☺, но не тут то было — модем отказывался работать с импульсным набором. Причем, он использовал тоновый набор даже тогда, когда пытался набирать номер в терминальной программе с помощью команды ATDP (ATDP — (P) пульсовый режим, ATDT — (T) тоновый). Хотя проблему все же удалось решить, после того как я прописал в строке инициализации — AT&P1 (хотя в документации к модему не сказано, что эта команда разрешает импульсный набор).

По качеству связи на аналоговой АТС 56K Message Modem уступал абсолютно всем модемам, описанным в данной статье. В подавляющем большинстве случаев он коннектился на 21600 и продолжал работать на этой скорости. Сигналы «занято» не определялись вообще. Сказывается отсутствие прошивки для наших линий. На цифровой АТС 56K Message Modem вел себя намного лучше, почти всегда определял сигнал занято и коннектился в среднем на скорости 45000-49000 бит/с.

В общем, я бы не стал рекомендовать 56K Message Modem большинству пользо-

вателей — его цена явно не оправдывается возможностями. Разве лишь, если Вы большой фанат торговой марки U.S. Robotics, у Вас цифровая АТС и Вам очень нужны функции автономного автоответчика.

## Итого

Подведем черту. После проведения испытаний вырисовывается следующая картина.

Модем **Zyxel Omni 56K** продемонстрировал отличное качество и скорость как на аналоговых, так и на цифровых линиях. Несколько огорчает лишь отсутствие регулятора громкости динамика и разъема для подключения внешнего динамика и микрофона. Также нет возможностей автономной работы. Но если Вам безразличны его автономные функции, но Вы хотите иметь надежное транспортное средство для прогулок в Интернете и доставки файлов, то Zyxel Omni 56K будет отличным выбором. Модем предоставлен компанией *Гранато*.

**Модем GVC TSF-1156/R21** хорошо работает и на цифровой, и на аналоговой линии, хотя скорость коннекта могла бы быть и выше. Кроме того, он почему-то плохо ловит сигнал «занято» на аналоговых линиях. Хорошее решение для тех, кому необходим автономный автоответчик и факс. Модем предоставлен компанией *Гранато*.

**Модем Genius GM 56PCI-L**, несмотря на дешевизну, показал просто замечательные результаты на цифровой линии. Впрочем, и на аналоговой линии этот модем работает вполне пристойно, стабильно удерживая связь. Конечно же, для нормальной работы необходим достаточно мощный процессор — по крайней мере, Pentium 200. Дешевый и очень привлекательный вариант для цифровых линий. Модем предоставлен компанией *ELKO*.

**Модем IDC 5614 BXL /VR** — настоящий вездеход, едва ли не лучше всех работающий на аналоговых линиях. Большое количество настроек и очень подробная документация на русском языке позволяют оптимизировать эту модель практически под любые линии. Модем предоставлен компанией *IDC-Сервис*.

**3COM U.S. Robotics 56K Message Modem** — несколько сырой продукт, не адаптированный для наших линий. Именно этот фактор и перечеркивает все остальные достоинства. Впрочем, ситуация может коренным образом измениться, когда появится локализованная прошивка. Будем ждать. Модем предоставлен компанией *RRC*.



Начало на стр. 15.

и нижней границах low-end-группы, причем выбирались самые распространенные. Самая простая — K6-2 + 32 Мб (у меня у самого дома такая стоит, с Win 98 SE), и немного более продвинутая — Celeron + 64Мб. На такой машине можно уже и поиграть по-человечески — конечно, если есть 64 Мб памяти.

*Ну да с этим ладно. А вот трехкратная разница в скорости копирования файлов и т.д. между Caviar'ом и другими моделями винтов действительно повеселила. У современных винтов одного уровня можно допустить разницу в скорости 10-15%. Основную роль при покупке сейчас, имхо, играет надежность, объем диска, его давление децибелами, т.к. скоростные харки практически одинаковые.*

На наш взгляд, приоритеты выглядят следующим образом. Основную роль играет цена. Затем — скорость. Надежность — какая разница, если есть гарантия ☺. Да и потом, как Вы эту самую надежность предлагаете измерить?

*На счет зарытых собакой 2 метров кеша. Да, он себя действительно покажет с хорошей стороны при частом перекачивании туда-сюда файлов небольшого размера, влезающих в эти 2 метра, но никак не при копировании 119-ти метрового файла.*

Советую перечитать статью повнимательней. Файл копировался с одного раздела на другой. Это значит, что головки все время ездили туда-сюда, считывали/записывали информацию с разных участков диска, обращались к FAT. Я бы не стал утверждать, что при таких операциях кэш не имеет никакого значения.

Между прочим, WD оказался первым не только при копировании файла, но и во всех остальных тестах (!!). И на обеих платформах (!!!). Так что обсуждать влияние размера кэша бессмысленно — зачем строить сложные теории, когда есть очевидные цифры? А более простых и прозрачных тестов, чем копирование, открытие и обработка файлов и придумать нельзя. Это именно те операции, которые выполняет любой пользователь каждый день.

*После такой рекламы фирме «ELKO», наверное, буквально разбомбили телефоны с трепещущими вопросами типа: «А может, у вас еще есть хоть один винтик на 6.4 гига серии WD64AA для меня и моей семьи». «Да!? Ну, слава Богу. Как к вам добраться?»*

Позвоните, спросите. Они, кстати, в розницу не торгуют.

Если Вы подозреваете нас в «продажности» — мне просто обидно. Если я подписываюсь своей фамилией в статье, то это означает, что я целиком и полностью отвечаю за достоверность представленных данных.

Мы сами всегда рекомендуем рекламодателям размещать рекламу в материалах, тематически близких к их роду деятельности. Это вполне нормально, и абсолютно неважно, кто в испытании победил.

Сергей Толокунский и вся редакция
еженедельника «Мой компьютер»
26.04.2000

# Хард-обойма

Сергей ТОЛОКУНСКИЙ sergt@mycomp.com.ua

Время бежит, тихонько и вроде бы равномерно тикают часы. Казалось бы, совсем недавно я писал статью «Горячие февральские...», а вот уже и май на нашем редакционном дворе, и распустился удивительной красоты желтый куст.

То, о чем так долго говорили производители процессоров, свершилось — был преодолен заветный рубеж **1 ГГц** — и **Intel**, и **AMD** объявили о начале продаж соответствующих чипов. Число, конечно, круглое и знаменательное, хотя в принципе, выпуск более совершенных процессоров — дело обыденное. Но... только не на этот раз. AMD, объявив **Athlon 1 ГГц**, действительно, начала отгружать его заказчикам. Говорят, что в США этот процессор даже можно купить в магазине. А вот у Intel с **Pentium III 1 ГГц** начались очень серьезные проблемы. Оказывается, он может работать только со специальным охлаждением, соответственно, только в специальной материнской плате. Более того, гигагерцевая версия не поддерживает многопроцессорности. Был ли это сознательный шаг или Intel в очередной раз что-то забыла, неважно — главное, что ее самый быстродействующий чип не способен работать даже вдвоем с «коллегой». Очень показательно... Очевидно, что для Intel Pentium III 1 ГГц — сейчас предел. Конечно, можно сколько угодно демонстрировать на выставках **1.5 ГГц Willamette**, но словосочетание «специальное охлаждение» сразу рождает образы если не баков с жидким азотом, то, по крайней мере, здоровых радиаторов и мощных кулеров.

Кстати, о многопроцессорности. Компания **VIA**, известный тайваньский производитель чипсетов и процессоров, недавно признала, что ее продукт — **VIA Apollo 133A** поддерживает мультипроцессорные конфигурации. Слухи об этом ходили уже давно, и вот — официальное подтверждение. Что ж, возможно, в скором будущем появятся соответствующие материнские платы на VIA Apollo 133A.

Но... вернемся к Intel и AMD. Первая недавно выпустила **новое поколение Celeron'ов**. Именно поколение, а не версию с более высокой частотой. Свеженький Celeron старому не ровня — он построен на ядре Coppermine (как и все новые Pentium III), а значит, содержит блок расширенных команд *SSE*. Celeron имеет 128 Кб кэша второго уровня, работающего на полной частоте процессора (как и в Pentium III Coppermine, только объем в два раза меньше). Более того, ходят слухи, что на самом деле там, внутри, не 128 а целых 256 Кб кэш-памяти, только половина отключена. Вот если б включить... хотя лично я не верю. Но кто его знает — вдруг найдется умелец?

Вопреки ожиданиям и надеждам, новый Celeron работает на шине 66 МГц. И именно низкая частота шины довольно сильно его «тормозит». Результаты первых же тестов показали, что особого прироста быстродействия при переходе со старого Celeron'а на новый не последует. Есть незначительная прибавка за счет улучшения внутренней архитектуры ядра, да еще приложения, умеющие использовать SSE, начинают бегать быстрее. И все — никакой особенной скорости не последовало.

Но не все так печально. В принципе, новый Celeron должен неплохо разгоняться. Ведь по большому счету чипы и для Pentium III, и для Celeron делаются в одинаковых условиях, на «одном конвейере». Готовые микросхемы проверяются и в зависимости от результатов маркируются. Поэтому можно предположить, что новые Celeron'ы будут разгоняться не хуже старых. По крайней мере, на шине 100 МГц они все-таки должны работать. А что еще нужно нашему пользователю? Заплатить за одно, а купить другое ☺. Новые версии Celeron'а вот-вот появятся и у нас, в Украине. Как только это случится, мы обязательно испытаем новичка построже.

На выпуск продвинутого Celeron'a AMD ответить было в общем-то нечем. Дело в том, что ее удешевленный процессор **Spitfire**, который должен противостоять Celeron'у, появится только в июне. А до этого момента честь компании в низшей ценовой категории будут отстаивать **K6-2** и **K6-III**. Кстати, AMD объявила о выпуске K6-2 550 МГц, который, судя по всему, станет последней версией K6-2. Платформа Super 7 умирает...

Коль мы уже затронули тему Spitfire, поясняем: это будет процессор на ядре Athlon с уменьшенным объемом кэша второго уровня (на сколько — еще неизвестно). Предполагается, что цена и возможности чипа окажутся весьма привлекательными. Но пока AMD особо на этот счет не распространяется.

Нельзя также не отметить недавний выход процессоров **K6-2+** и **K6-3+**. Сразу огорчу поклонников AMD — это мобильные процессоры, обычных настольных вариантов не предвидится. А было бы интересно — процессоры с интегрированным кэшем второго уровня (128 и 256 Кб, соответственно) произведены по технологии 0.18 мкм. Но только для ноутбуков ☹.

И еще одна характерная деталь: AMD сообщила, что уже продала все свои процессоры, которые будут произведены во втором квартале. Дефицита нет, просто Intel, которая не может нормально удовлетворить спрос, играет на руку сопернику.

Ну да ладно, оставим в покое этих извечно враждующихся. Пора и честь знать. Взять хотя бы **VIA** — анонсированный ею еще в феврале процессор **Cyrix III** до сих пор не появился в свободной продаже. А если учесть еще и то, что он показывает крайне низкую скорость работы, то из списка кандидатов, использующихся в домашнем или игровом компьютере, его можно вычеркнуть. Сгодится он разве что для офисной машины — и то, если цена будет приемлемой.

Но VIA отличилась в другой области — официально было объявлено, что все следующие чипсеты компании будут поддерживать память **DDR SDRAM**, а она, напомню, передает за один раз вдвое больше данных, чем обычная SDRAM. А в это время **Rambus** качает из стороны в сторону — то акции этой компании стремительно падают (после разноса на сайте *Tom's Hardware*), то после заявлений о большой перспективе **RDRAM** опять взлетают. Впрочем, нельзя не отметить, что многие компании, занимающиеся производством RDRAM, заявили о том, что обнаружили способ снижения цены на эту память. Если это правда, то остается только радоваться.

В графическом царстве за последний месяц было отмечено активное движение. **3dfx** везде демонстрировала рабочие образцы карт на основе **VSA-100** (маштабируемая архитектура *Voodoo*), в которых используется сразу несколько графических процессоров. **ATI** на днях объявила о выходе нового графического чипа — **Radeon 256**, где реализован столь модный сейчас блок *T&L* и куча других примочек, часто из которых сейчас еще даже не используются. По заявлениям ATI, этот графический процессор должен обгонять сегодняшнего лидера — **GeForce 256** от **nVidia**. Но даже если это так, nVidia первенство не уступит — 26 апреля был анонсирован новый чип **GeForce 2**. О подробностях — в одном из следующих номеров газеты. А пока проводим в последний путь одного из «столпов» графических чипов — S3. Эта компания объявила о своем уходе с рынка 3D-процессоров и о продаже соответствующего подразделения. Так что не будет больше Savage'ей.

Ну вот и все, вроде бы о самых важных событиях рассказал. Было еще банкротство **Aureal** (сейчас, кажется, их положение нормализовалось), анонс привода, который записывает на обычный диск CD-R больше информации и... Впрочем, обо всех интересных происшествиях мы будем писать на страницах нашего еженедельника.

*До встречи летом!*

# Во глубине 3D-миров...

Сергей ТОЛОКУНСКИЙ sergt@mycomp.com.ua



*Его обзывали четырехглазым, а он просто носил очки. И видел то, что было скрыто от других.*
*Неизвестный автор*

Интересно, почему 3D-ускорители называют именно так? Ведь изображение, которое они выдают на монитор, равно как и сам экран, двумерные. Получается, разработчики нас обманывают ☺? Ну действительно, одно D — длина, другое — ширина, а где ж третье — глубина? Какими красивыми ни были в играх тени, как бы правильно не задавались трехмерные модели, на экране монитора они все равно будут плоскими. Но только не для тех, у кого есть 3D-очки.

## Знакомьтесь

В этой статье мы поговорим о специальных очках, надев которые, Вы увидите на экране компьютера действительно объемное изображение. Называются они **3D Revelator**, что приблизительно можно перевести как «открыватель 3D». Производит это «чудо техники» компания *ELSA* (**www.elsa.com**).

Что же они собой представляют? Да в общем ничего страшного в них нет — они ни капельки не похожи на то, что надевают на голову герои фантастических фильмов. Пластмассовый корпус, зеленоватые стекла... вот, собственно, и все.

Очки поставляются в двух версиях — с соединительным проводом и с инфракрасным датчиком. Первый вариант ощутимо дешевле — за него придется отдать на $40 меньше, чем за беспроводной. Правда, в этом случае с головы будет свисать подсоединяющийся к компьютеру тонкий провод. Но он достаточно длинный и не мешает даже если вы активно вертите головой.

Очки подключаются к компьютеру с помощью специального переходника (он входит в комплект), который «вешается» на разъем видеокарты. А уже к переходнику подсоединяется кабель монитора и очки. Внешний блок питания не требуется. Для инфракрасной версии на монитор нужно укрепить специальный датчик (такая маленькая черная штучка с двумя «глазками»). Честно говоря, поначалу я опасался, что при поворотах головы будут происходить сбои, связанные с тем, что очки не смогут стабильно принимать данные от передатчика. Но, к счастью, ничего подобного не случилось — в беспроводных очках я чувствовал себя вполне комфортно и абсолютно не думал о том, чтобы «попадать» на датчик.

Инсталляция драйверов прошла абсолютно гладко — с компакт-диска автоматически установился весь необходимый софт. Настал «момент истины» — можно было пробовать устройство в действии.

## Пробуем

Но для начала выясним, что нужно для работы очков. Прежде всего, любая видеокарта на основе чипов *nVidia — TNT, TNT2* всех модификаций, включая *Vanta* и *M64*, *GeForce 256*. Правда, на сайте разработчиков почему-то написано, что в этот список не попадают платы GeForce от *ASUS*. В чем проблема, нам неизвестно, мы такую конфигурацию не пробовали.



3D-эффект реализован на уровне драйверов. Это означает, что поддерживается любая игра, работающая через *Direct 3D*. А таких — подавляющее большинство. Не требуется никаких дополнений, патчей и апдейтов — игра даже не подозревает, что включены очки.

## Как все работает

Итак, запускаем Direct 3D игру. Если при этом на экран смотреть просто так, без очков, то ничего путного Вы не увидите — картинка будет двоиться. Зато, если смотреть через очки, все преображается — изображение получает глубину.

Как же это работает? Оба стекла содержат специальную пленку, которая может «по команде» менять степень прозрачности. А говоря проще, в один момент времени становиться полностью прозрачной, а в другой — полностью непрозрачной. При этом на экране монитора сначала рисуется кадр для правого глаза, левое стекло в этом случае непрозрачно, потом для левого — когда непрозрачно правое. Таким образом каждый глаз видит отдельную картинку, что, собственно, и создает объемный эффект.



Но и здесь возникают определенные проблемы. Общеизвестно, для того, чтобы не испортить зрение при работе с компьютером, частота обновления экрана должна быть не меньше 60 Гц, а по хорошему — все 75 Гц. Если вы используете очки, понадобится вдвое большая частота — как минимум, 120 Гц, а лучше — 150 Гц. А ведь далеко не каждый монитор поддерживает такие частоты даже в низких разрешениях.

## Субъективные впечатления

Если сказать одним словом — впечатляет. Действительно, эффект очень сильный, особенно в играх, действие которых происходит на открытом пространстве. От *Incoming*'а и *F22* просто «падает челюсть», очень красиво смотрится *FIFA 2000*. Возникает ощущение глубины, к объектам так и хочется прикоснуться. Совершенно отчетливо видно, как изменяется расстояние между отдельными частями сцены, чувствуется, что они находятся на разном расстоянии от наблюдателя. В играх, где персонаж бегает по лабиринтам и закрытым комнатам, трехмерность получается несколько хуже, хотя длинные коридоры выглядят очень хорошо. Очки довольно легкие (даже инфракрасная модель), удобно сидят. Я бы, правда, не рекомендовал играть при включенной лампе дневного света — возникает довольно неприятный эффект. И вообще, свет лучше выключить, а яркость монитора выкрутить на максимум — ведь через очки в каждый глаз попадает в два раза меньше света, поэтому некоторые изображения становятся слишком темными.

Глубина стереоэффекта легко регулируется — в драйверах для этого предусмотрен специальный раздел. Уже на частоте 120 Гц мерцание почти незаметно, а на 150 я вообще не чувствовал дискомфорта. Кстати, стереоочки можно надевать поверх обычных — поэтому 3D Revelator'ом пригоден и для людей со слабым зрением.

Подводя итог, можно сказать, что 3D Revelator — отличная игрушка для настоящих геймеров, являющихся, к тому же, обладателями хорошего монитора. Правда, цена немного кусается — за инфракрасную модель придется выложить $110, за обычную — $70. Но разве это преграда для тех, кто действительно хочет погрузиться в глубины виртуальных миров?

*Очки 3D Revelator любезно предоставлены компанией* **Европлюс**.

# Горячая Софт-десятка

Тимур ДЕНИСОВ wwwden@yahoo.com

Чем дольше наблюдаешь за рейтингами программ, тем больше убеждаешься в стабильности и неизменности вкусов и привычек пользователей компьютеров. К примеру, если вспомним мы первую десятку популярности программ на Download.Com полгода назад, то увидим — с тех пор каких-то кардинальных изменений в составе участников не произошло — меняется, да и то не для всех, лишь месторасположение, кто-то штурмует высоты, кто-то спускается в низины. Еще время от времени появляются «шальные» участники, в основном это новинки известных разработчиков, интерес к которым ненадолго вспыхивает вместе с объявлениями о выходе, либо шумной рекламной компанией, проводимой в он-лайновых и офф-лайновых СМИ. Так, к примеру, было с операционной системой BeOS — в течение нескольких дней после ее выхода, казалось, что интернетчики всего мира вдруг решили оставить друга Билли без средств к существованию и изменить Windows. Да не тут-то было, оказалось, что распространяющаяся бесплатно BeOS и Windows — братья навеки, и войти в BeOS можно только через Windows. Впрочем об этом мы поговорим как-нибудь в следующий раз.

Но вернемся к нашим рейтингам. Так вот, интерес к BeOS упал практически так же быстро, как и появился, круги на воде улеглись, и жизнь потекла тихо и размеренно. Вот как выглядела десятка самых популярных программ на **Download.Com.**

1. ICQ
2. Webshots Desktop
3. WinZip
4. Download Accelerator
5. Sonique
6. Winamp
7. CuteFTP
8. NetSonic
9. Babylon Translator & Converter
10. GoZilla Free

Собственно, здесь очень мало изменилось с момента нашего обзора в прошлом месяце, даже комментировать нечего.

Единственный новый персонаж «горячей» десятки — **Babylon Translator&Converter.**




Это довольно интересный переводчик, осуществляющий перевод между многими языками, однако русского или украинского он не поддерживает. Поэтому программа будет интересна только для тех, кто хорошо владеет одним из иностранных языков, например английским, и хочет перевести что-то, допустим, с немецкого. Судя по отзывам зарубежных пользователей, качество очень даже неплохое. Текст, который следует перевести, берется из буфера обмена, кроме того, можно указывать для перевода текст из заголовков окон открытых приложений. Программа отправляет запрос через Интернет на специальный сервер, однако можно загрузить словарь необходимого языка и на диск компьютера. Благодаря этому, Babylon Translator&Converter выглядит довольно привлекательно, позволяя без лишних хлопот переводить слова с любого языка. Остается только дождаться поддержки «наших» языков. Адрес **http://www.babylon.com/eng_files/bab_lite.exe,** размер 838 Кб, система Windows 95/98/NT/2000, бесплатно.

В апреле появилось несколько новинок, среди которых стоит упомянуть несколько имен.

Прежде всего, к радости многомиллионной аудитории, вышла бета-версия **ICQ 2000a.** Новая «Аська» предлагает модернизированный пользовательский интерфейс, новый дизайн диалоговых окон, собственную «быструю» панель, поддержку музыкальных файлов и сервиса ICQmail и многое другое. То есть сегодня «Аська» — это не просто Интернет-пейджер, а целый Интернет-комбайн. Собственно, размер установочных файлов программы, приближающийся к 6 Мбайт, тому доказательство. Адрес **ftp://ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQ2000a/icq2000a.exe**, бесплатно.

Новинка от компании Adobe — **ActiveShare** — предназначена для создания семейного фотоальбома. Фактически программа объединяет в себе функции графического редактора и вьювера. Предусмотрен импорт фотоизображений с цифровой камеры, сканера или компакт-диска Kodak Picture. Поддерживается специальная функция обработки фотографий, благодаря которой, «одним кликом» мыши можно очистить изображения от эффекта «красного» глаза, изменить контраст и яркость. Но наверное, самое привлекательное — дополнительный сервис, благодаря которому вы сможете поместить свои фотоальбомы в он-лайне. Специально для этого и организован сервис ActiveShare (**http://www.activeshare.com/**), тут вы сможете также пообщаться в чате, отправить сообщения, открытки и многое другое. Адрес **ftp://ftp.download.com/pub/win95/multimedia/ActiveShare14_Eng98.exe**, размер 8.7 Мб, система Windows 95/98/NT, бесплатно.

Очередная версия известного мультимедиа-проигрывателя **Winamp 2.62** теперь стала несколько «легче» — некоторые модули исключены из ее состава, их предлагают скачать отдельно, в частности плагины VIS/DSP. В принципе, последний вариант от



предыдущих чем-то особенным не отличается — исправлены некоторые ошибки, несколько модернизирован интерфейс. Адрес **ftp://ftp.netscape.com/pub/blind/partner/winamp/winamp262.exe**, размер 2.1 Мб, бесплатно.

Web-разработчикам будет наверняка интересно то, что вышла очередная версия Web-редактора **Hot Dog Professional 6.0.** Эта популярная программа от известного разработчика *Sausage Software*, представляет достаточно мощное средство разработки Web-страниц с поддержкой всех современных Web-технологий (*HTML, CSS, ASP, VBScript, JavaScript*). Тут усовершенствованы и добавлены новые и расширены возможности уже существующих функций (например, проверка и установка атрибутов тэгов).

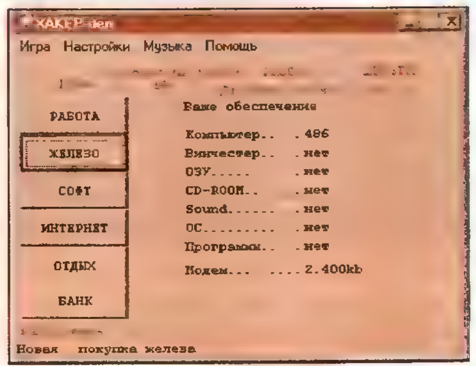


Очень современный интерфейс, удобные мастера — все это делает программу достаточно привлекательной и для опытных, и для начинающих Web-разработчиков. Адрес в Интернете **ftp://ftp.download.com/pub/ win95/dev-tools/hotdog6install.exe**, размер 10.6 Мб, система Windows 9*/NT, не бесплатно, срок ознакомительного использования — 30 дней.

Не пройдем и мимо рейтингов программ в русскоязычном секторе. В прошлый раз мы рассматривали хиты *Freeware.Ru*, сегодня зайдем на сайт бесплатных программ **Free Soft.** Подсчет здесь происходит традиционно — по количеству загрузок, точнее обращений к файлу той или иной программы. Кстати, тут обнаруживается один недостаток нашего ресурса. Обращение к файлу программы не означает его успешной загрузки. Выходит странная ситуация — вы попытались скачать нечто, и хотя вам это не удалось, программа получила ваш голос. Так произошло и на Free Soft — на первом месте популярности значилась разработка, которую не удалось загрузить по указанной ссылке — вместо ожидаемых 140 Кб, несколько раз подряд загружалось только 2 Кб, после чего сервер сообщал, что загрузка файла успешно окончена. Поиск этого файла в Интернете также не дал положительных результатов — найден лишь один ftp-сервер, который, однако, не желал «отдавать» документ, обосновывая подобное решение отказом работать с анонимным пользователем. Такая вот возникла интересная ситуация — самая популярная программа, а скачать ее нельзя. Возможно, это случайность, однако нередко повторяющаяся, поэтому мы опишем лишь то, что все-таки удалось закачать.

Итак, некоторыехиты русскоязычного сайта программного обеспечения Free Soft.

Во-первых, **Хакер 4.0** — совсем не утилита для взлома серверов, а просто игрушка, симулирующая жизнь компьютерщика, — сборку компьютера из комплектующих, установку программ, работу с Интернетом и т. п. При этом, как и в реальной жизни, игроку приходится зарабатывать деньги на покупку «железок» и переносить все остальные расходы, связанные с компьютером. Мало того, «работать» приходится кем угодно, поэтому перед вами долгий и трудный путь, чтобы стать сисадмином, хакером или боссом. Помимо всего прочего, программа изобилует разного рода приколами, а также требует к себе усиленного внимания — если вы не проявляете активности, после парочки прощальных сообщений программка закрывается. Адрес **http://www.serverok 2000.newmail.ru/hacker.zip,** размер 199 Кб.

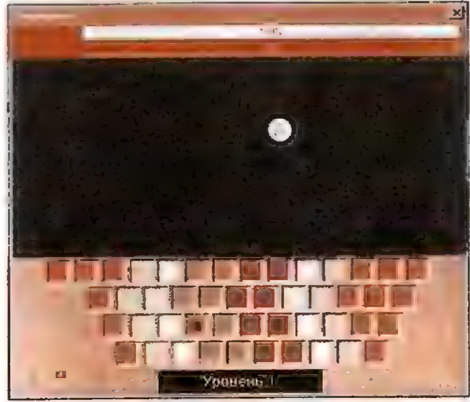



На втором месте — заставка, где через экран двигается медленным шагом девушка, похожая на робота из фантастического фильма. Можно регулировать скорость ее передвижения, а также включать/отключать звуковое сопровождение. Вот, в принципе, и все. Адрес **http://members.xoom.com/ alexshub/wgirl.zip**, размер 225 Кб.

**«Внимание!!!»** — это комплекс тренажеров, предназначенных для развития ваших способностей. Можно тренировать внимание, память, а также скорость чтения. В общем, довольно интересно, правда, в незарегистрированной версии работает лишь тренажер развития внимания. Поэтому программой ее можно назвать с большой натяжкой. Если хотите попробовать, **http:// www.gi.ru/fastreader/ gi.zip,** размер 1.6 Мб.

**«Клавиатурный тренажер»,** как следует из названия, предназначен для того, чтобы обучить печатать вслепую. Очень красивый и обладает хорошими возможностями. Можно обучаться печатать как английскими, так и русскими символами, поддерживается работа нескольких пользователей. Сами уроки преподносятся в виде игры, в процессе которой и происходит обучение. Можно выбирать уровень мастерства ученика — новичок, бывалый, профессионал. Пользователь последовательно поднимается на очередной уровень сложности. В целом, разработка очень удачная, причем рекомендую ее для обучения и детей, и взрослых. Адрес **http://keybsiml.hypermart.net/keybsiml.exe**, размер 1.4 Мб, бесплатно для жителей СНГ.

Кстати, по рейтингам программ хорошо отслеживаются различия интересов русскоязычных и зарубежных пользователей. Так, в таблице лидеров на FreeSoft преобладают программы познавательные и развлекательные — игры, тренажеры, заставки и т. п. Любим мы отдыхать и учиться...




## МУДРОСТЬ НАРОДНАЯ

— **К**акая разница межу Win95 и рос. рублем?
— Никакой. Каждый день падает, и раз в три года выходит новая версия.

**П**ериоды зачатия инетчика:
1. Connect
2. Download
3. Disconnect
4. UnZip (Estimated time: 9 месяцев)

**С**идят два программера в офисе. Бац — звонок телефонный, на проводе шеф:
— Ну, ребята, чем занимаетесь?
— Козла забиваем!
— В домино играете?!
— Да не-е-е-е-е — в DOOM!

**П**рограммист ставит себе на тумбочку перед сном два стакана. Один с водой — на случай, если захочет ночью пить. А второй пустой — на случай, если не захочет.

**О**бращение фирмы Microsoft к пользователям:
«В связи с незначительной технической проблемой, релиз операционной системы Windows 2000 откладывается на первый квартал 1901 года».

**Х**акер читает внуку сказку: «...стал он кликать золотую рыбку...»
— Деда, а почему рыбку?
— А потому, дружок, что мышек тогда еще не было.

**П**адает комп с 16-го этажа и думает: «Вот сейчас бы зависнуть».

**Н**а днях суд города Сан-Франциско приговорил хакера Гойко Митича к десяти годам лишения свободы. Сейчас он уже отбывает наказание в колонии «Прииск Счастливый» штата Аляска. По данным центрального компьютера полиции, завтра, в 12:00, полностью отбыв срок наказания, он выходит на свободу.

**У**мер Билл Гейтс, предстал перед архангелом Петром.
— Ну, что скажешь в свое оправдание? — сурово спросил Петр, покручивая на пальце ключи от Рая.
— Я осчастливил все человечество!
— Это как?! — удивился Петр.
— Ну, так ведь умер!

# Талисман на каждый день

Тимур ДЕНИСОВ wwwden@yahoo.com

Любому человеку рано или поздно захочется чего-то новенького. Жажду новизну каждый удовлетворяет по-своему: кто-то штурмует Эверест, кто-то погружается на дно океана. Мы же — пользователи компьютеров вполне можем насладиться чувством новизны, сидя перед экраном монитора. В первую очередь, тут нам помогут различные программы с так называемым «нестандартным» интерфейсом. Словом «стандартный интерфейс» принято обозначать серые окна графического интерфейса Windows с похожими кнопками и командами меню. Все остальное называется «нестандартным». И таких программ становится все больше и больше — по-видимому, это обусловлено высоким спросом на что-то новенькое. К примеру, самый популярный на сегодня мультимедиа-проигрыватель Winamp. Своей популярностью он не в последнюю очередь обязан своеобразному дизайну. Удобно и то, что с помощью «скинов» собственного изготовления или «со стороны», пользователь легко изменит интерфейс программы.

Однако интерфейс Windows остается неизменным. Слегка откорректировать внешний вид самой ОС Windows 9* вы, конечно, сможете — например, поменять фон «Рабочего стола» и окон приложений, шрифты и т. п. Существует масса специальных программ, циклически изменяющих картинки на «Рабочем столе», также распространены коллекции различных курсоров, системных ярлыков и т. п. Но все-таки кнопка «Пуск», «Панель задач», «Рабочий стол» не изменят своей форме и местоположению. Остается только мечтать о тех временах, когда мы сможем переделать интерфейс Windows с помощью скинов. К сожалению, и в самой системе для этого не предусмотрено никаких стандартных средств. А если бы такое было, возможно, в сторону Windows стало бы поменьше нареканий.

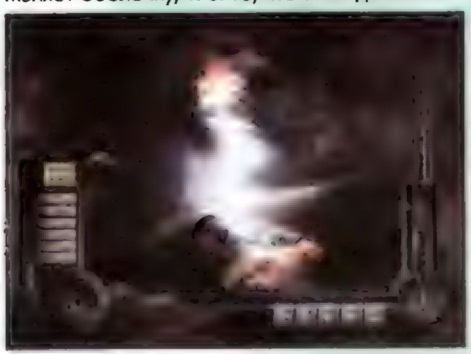
И прекрасно, что наконец-то нашлись разработчики, которым удалось создать прекрасную программу **«Талисман»,** способную преобразовать интерфейс Windows. Сразу оговоримся, Windows в... Macintosh не превращается, но кардинально изменяется то, что называется Desktop («Рабочий стол»), вместе со всеми его элементами, «Панель задач» с меню «Пуск» и системным треем.

«Талисман» не просто меняет цвета или фон «Рабочего стола», как это делают некоторые другие программы, хотя может работать и в таком режиме, но преобразует все на своем пути. Теперь ваш «Рабочий стол» — это не просто место, где хранятся иконки размером 32x32. Не удивляйтесь, в левом нижнем углу экрана нет стандартной кнопки «Пуск», в правом нижнем углу — стандартных часов и системного трея, исчезла и стандартная «Панель задач» (вы подумали, что у нее установлена опция «Автоматически убирать с экрана» ☺). Все расположено в самых неожиданных местах и обладает самыми удивительными формами. После



загрузки Windows вы увидите абсолютно новый интерфейс, который изменяется с помощью «скинов», тут их принято называть **темами**. Последние либо берутся уже готовыми (тут их десятки или сотни), либо изготавливаются самостоятельно.

Если говорить языком техническим, «Талисман» — это альтернатива стандартной оболочке (shell) ОС — Windows Explorer (только не путайте оболочку с файл-менеджером, хотя в Windows и то и другое называется «Проводник»). И это отнюдь не файл-менеджер, он меняет оболочку, т. е. то, что вы видите на эк-



ране компьютера после загрузки ОС. Причем существенно расширяет ее возможности.

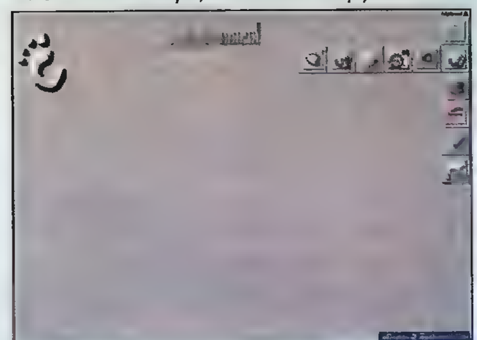
**Интерфейс «Рабочего стола»** (хотя в «Талисмане» это уже не совсем «Рабочий стол») может состоять практически из любых объектов — текста, картинок, ссылок, специальных форм, открывающих новые объекты и т. п. Вместо стандартных иконок, в вашем распоряжении кнопки любого размера, которые могут быть трех видов — обычная, подсвеченная и нажатая. Если нажать на такую кнопку, запустится программа или откроется файл, либо выполнится одна из встроенных команд. При желании можно создать область экрана в виде кнопки, текста или рисунка, или невидимую, реагирующую на движение мыши и выполняющую назначенную команду. Все объекты могут располагаться где угодно — все зависит только от фантазии создателя темы.

А теперь рассмотрим возможности «Талисмана» на примерах. Начнем со стандартной темы, запускающейся по умолчанию. Она во многом напоминает Web-страницу (фактически это копия Web-страницы «Талисмана»), которая заменила ваш «Рабочий стол». Здесь есть ссылки как на ознакомительные тексты, так и на основные поисковые системы в Интернете. При наведении мыши к верхней части экрана появляется *панель меню*, на которой расположены: кнопка *Start* для вызова «Главного меню», кнопки с именами дисков, вызывающие содержимое каждого диска в виде выпадающего меню. Озвучка достаточно приятная. В правой части панели расположена *кнопка*, нажав на которую, вы вызовете выпадающее меню с именами открытых приложений, т. е. некий аналог панели задач. Кроме этого, на панели расположены кнопки с выпадающими меню — *DOK* — содержимое папки «Мои документы», *DSK* — меню с пунктами, соответствующими ярлыкам стандартного «Рабочего стола», а также кнопки вызова команд *«Выпол-*

нить», «Найти», «Панель управления» и др. Правый щелчок по свободной области экрана открывает *контекстное меню* программы.

Сменить текущую тему достаточно просто — вызываем команду *Theme — Open theme...* в контекстном меню, а затем переходим в папку с новой темой и указываем на файл *runic.DB*. На ваших глазах внешний вид «десктопа» меняется, и никаких перезагрузок при этом не требуется.

Рассмотрим расположение элементов **для другой темы**, загруженной из коллекции, доступной в Интернете (ссылку на коллекцию тем вы найдете в конце статьи). Если предыдущая тема была похожа на Web-страницу, то аналогов этой найти трудно. Вы сидите за красочным столом, на котором расположены различные игрушечные инструменты музыкальной студии. Скольжение курсора мыши над различными объектами приводит их в движение: кукла приседает, клоун улыбается, проигрыватель грампластинок «включается». Кнопка вызова главного меню расположена в центре игрушечного пульта управления с надписью *Task* — если вы на нее нажмете, возникнет *панель задач*. Справа на экране расположены большие кнопки, заменяющие стандартные ярлыки *«Мой компьютер»*, *«Сетевое окружение»* и проч. Кнопка вызова *«Панели управления»* открывает выпадающее меню (а не окно). Ко всему прочему, тема содержит еще несколько полезных и неожиданных функций, например подобие





блокнота с записями-ссылками на программы и файлы.

Каждая тема — это отдельный объект для исследования. Существуют *темы утилитарные*, ими очень удобно пользоваться в повседневной работе, а есть *декоративные*, созданные скорее для развлечения. Чтобы узнать, как выглядят другие темы, изучите прилагающиеся к статье изображения.

Как уже упоминалось, «Талисман» может работать и как замена «Рабочего стола», включающая «Панели задач» и все ее элементы, и как оболочка, в этом случае стандартная «Панель задач» и ее элементы полностью заменяется. Переключение между этими режимами осуществляется с помощью приложения *Talisman Shell Switcher*. В открывшемся окне просто укажите оболочку, которая будет устанавливаться при загрузке системы — Talisman или Explorer.

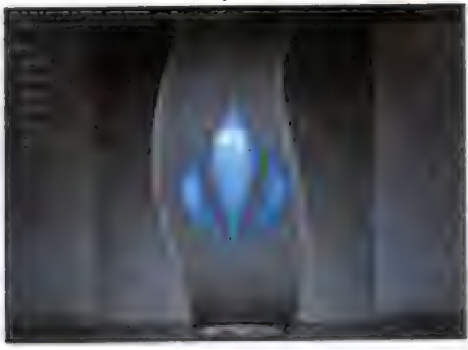
Программы, аналогичные «Талисману», не редкость. Однако на сегодняшний день герой нашего рассказа — самый популярный. Прежде всего, благодаря простоте в управлении и создании новых тем. Для разработки несложной темы не нужно каких-то специальных знаний, это доступно любому и займет от силы полчаса. Большинство подобных программ сложнее настраиваются, порой приходится редактировать файлы конфигураций вручную.

В «Талисмане» же, например, для установки новой, скачанной из Интернета, темы, достаточно скопировать ее файлы в каталог *Talisman\Themes*.

Кроме того, «Талисман» очень непритязателен к оборудованию, **минимальные требования**: Pentium 100, 16 Мб ОЗУ и видеокарточка с поддержкой цветовой палитры HighColor (16 bit) или TrueColor (24 bit). Программа работает на всех системах от Windows 95 и выше, в т. ч. Windows NT.

Адрес программы в Интернете **ftp://ftp.kgb.ru/WinUtil/talisman.zip**, размер 3.5 Мб, не бесплатна и без оплаты трудится в течение месяца. Пользователи СНГ могут оформить заявку на оплату по адресу **http://www.mkrsoft.ru/talisman/form.shtml**.

Коллекцию готовых тем для «Талисмана» вы можете найти на сайте разработчика по адресу **http://www.lighttek.com/themes/**, а также на посвященном ей русскоязычном ресурсе по адресу **http://russia-talisman.virtualave.net/themes.html**. Размер



одной темы обычно составляет несколько сотен килобайт. При выборе обращайте внимание на разрешение экрана, для которого тема предназначается, обычно, это 1024x768.

## МУДРОСТЬ НАРОДНАЯ

**В**изит министра здравоохранения в одну из психиатрических лечебниц. Осмотрев палаты, процедурные залы, столовую, министр изъявляет желание проверить, как содержатся буйнопомешанные больные, опасные для окружающих. Спускаются на 0-й этаж. Главный врач отпирает стальную кованую дверь. За дверью длинный коридор. Министр переходит от камеры к камере, читает таблички, иногда заглядывает внутрь. Около одной из камер.

— Так-так. Острая паранойя, OS/2 Warp, мания величия...

Заглядывает в окошко. Угрюмый тип, увидев министра, начинает метаться по камере, крича:

— Ла-а-меры!!! Ла-а-а-меры!!! Сукcь, Сукcь МастДайная!!!

— Часто он так?

— Как новое лицо увидит, сразу приступ... Идут дальше.

— Так-так. Острая паранойя. UNIX, мания величия...

Заглядывает в окошко. Угрюмый тип, оторвавшись от созерцания собственных рук, поворачивается и, расплывшись в улыбке, изрекает:

— Истинная многозадачность, полный контроль, Рулез Форева!

— Тихий какой! Выздоравливает?

— Нет, временное улучшение.

Поворачиваются — NT! Больной, вскочив с кровати, начинает метаться по камере, крича:

— А-а-а!!! Вытесняющая многозадачность!!! Исходные тексты!!! Сукcы!!! Ла-а-а-меры!!!

Идут дальше.

— Так-так. Острая паранойя. Windows 95, мания величия. Заглядывает в окошко... Камера пуста.

— А где же больной? На процедурах?

— Видите ли... Только поймите нас правильно... Бухгалтерия у нас на Excel, личные дела больных на Access...

# Несколько слов в защиту монополиста

Борис ЛОГИНОФФ

*Редакция публикует мнение одного из наших авторов, которое на фоне всеобщей нелюбви к Microsoft и его креатурам может показаться несколько странным. Вот и прекрасно — мы всегда рады поддержать инакомыслящих, если их точка зрения достаточно аргументирована. Для этого и существует рубрика «Ы».*

Встать! Суд идет!

21 сентября 1999 года начался последний этап дела Министерства юстиции США и 19 штатов против Microsoft. Минюст США обвиняет Microsoft в несоблюдении антимонопольного законодательства, вытеснении браузера Netscape с рынка и т.д. и т.п. Адвокаты Microsoft все отрицают и требуют закрытия дела. Судья Джексон молча все выслушал и отложил дело до 5 ноября. Уже тогда крутые мальчики и девочки (далее «cool-критики»), называющие себя хакерами, фрикирами, юниксоидами, начали радостно потирать руки в ожидании расправы над «врагом». Волна анекдотов о Билли достигла высоты девятого вала. Все ждали финала этого «спектакля», а именно — вынесения приговора. А финал все отодвигался.

*5 ноября 1999 года* федеральный судья Томас Пенфилд Джексон обнародовал 207-страничный список установленных следствием фактов по делу. Из этих самых фактов следовало, что Microsoft как минимум 4 раза нарушила «Закон Шермана» 1890 г. — закон о монополизме, из-за которого в свое время пострадал и ряд других компаний. Все. Абзац.

«Cool-критики» в восторге. Очередь за приговором и разделением компании. Прения назначены на 22 февраля 2000 года, но противники Microsoft терпеливы: «Ничего, Билли нас мучил 20 лет, помучаемся и мы еще пару месяцев до наказания Microsoft», — единодушно мечталось большинству юзеров в конце прошлого тысячелетия. Мы подошли к событиям дней сегодняшних.

*5 апреля 2000 года.* Судья Джексон встретился с противоборствующими сторонами и объявил, что Microsoft признана монополистом. Начались последние консультации перед вынесением приговора. По прогнозам аналитиков, это будет либо разделение компании, либо гигантский штраф и ограничение ее прав.

Слышны крики хакеров, фрикиров и прочих юниксоидов: «Да здравствует американский суд, самый гуманный суд в мире!!!». Но давайте, пока судья с присяжными обсуждают приговор, взглянем на все это дело свежим глазом.

С одной стороны, Microsoft — это перспективная, преуспевающая компания, разработки которой стали фактическими стандартами в сфере информационных технологий. Компания (которая, как я считаю, не обладает монопольным положением на рынке) имеет огромный штат работников, тщательно изучающих требования рынка, и в результате разрабатывает продукт высшего качества, выбираемый большинством.



С другой же стороны мы имеем множество недовольных «cool-критиков». Им не нравится все. Им не нравится сам продукт, им не нравится цена продукта, наконец, им просто завидно, что кто-то зарабатывает больше, чем они. Да, кстати, отвечу на зреющий по ходу чтения статьи вопрос — почему «cool-критики» на самом деле cool. Не потому, что они одеваются иначе и слушают крутую музыку, а потому, что они считают критику в адрес Microsoft делом очень крутым и модным. Когда я пытаюсь выяснить у подобных людей, в чем же, собственно, виновата Microsoft, я зачастую слышу: «А не надо было Винду глючную делать...». На мои следующие логичные вопросы: «А что у тебя за система и работал ли ты в чем-нибудь альтернативном?» идут абсолютно нелогичные ответы: «Нет, про Линух слышал (это в лучшем случае), но пользую МастДай 98».

Боже, ну почему МастДай? Если ты не работал ни в Linux, ни в Unix, ни в чем другом, то как ты можешь критиковать Windows? Давайте попробуем разобраться «кто прав» с помощью своей собственной головы.

Да, Windows имеет ряд ошибок, да, иногда они вызывают раздражение, но... Что предлагается взамен? Linux? Unix? Интересно, а смогли хотя бы 20 % пользователей, которые работают в Windows и успешно ее критикуют, правильно установить и настроить какую-либо иную операционную систему?

Еще одна волна критики в адрес Microsoft вызвана тем, что корпорация держит исходный код в секрете и «не хочет его никому отдавать». Этот аргумент я считаю лишенным всякого смысла. Давайте представим себе ситуацию, когда любой «cool-критик», представляющий себя программером, или любая фирма может купить (взять, достать, скачать) код и разработать себе свою собственную маленькую Windows. Что же тогда будет? Тогда получится, что, зайдя к товарищу с диском, на котором записан худ. фильм «Матрица» в стандарте MPEG, я обнаруживаю, что его система совсем не поддерживает MPEG, а поддерживает MP34G5/2 — очень модный зимбабвийский тип сжатия изображения (разработанный на основе африканского дистрибутива Windows). Плюнув на моего не в меру продвинутого товарища, я решаю черкнуть e-mail своей подружке в Бобруйск и получаю оттуда следующее: «ПОЛрпжравж жыопавыажыаол KOI8 вапвыпо жвплгж тби IKO897». Рассердившись на своих знакомых, я просто отправляюсь в Интернет, но и тут меня ждут последствия демонополизации — большинство сайтов не поддерживают мой продвинутый (по заверениям производителей) браузер Netcase 10.0, а требуют какой-то Netsupopera 5.6, который у нас в Киеве днем с огнем не найти.

Конечно, можно возразить. Можно сказать, что лучшее подавит худшее и рано или поздно появится... правильно, «очередной монополист». Монополист, который сделает ОС с поддержкой всего лучшего ПО, лучших игр и т.д. и т.п. (ну прямо Windows какой-то!). На заявления, что Microsoft, воцарившись на рынке ОС, пытается «положить лапу» и на другие сферы компьютерного рынка и, кладя эту самую лапу, уже никого туда не пускает, я возражаю, что это попытка сделать нечто лучшее, чем продукция иных производителей. А после того, как эта попытка увенчается успехом, сотрудники побежденных производителей кричат о монополизме. Действительно, чем «cool-критиков» не устраивает Internet Explorer 5? Программа точно не хуже, а во многом (если не во всем) даже лучше Netscape. Наверное, причина в ал-

лергии на слово «Microsoft». Так надо лечиться.

И еще один аргумент противников Microsoft — ценовая политика компании. Тут я могу только сказать, что нас, рядовых украинских пользователей, это не должно волновать. Пока жив Билли, пока Microsoft не разделена — у нас все будет в порядке. Но сразу после раздела Microsoft возникнут новые компании, которым уже не будет наплевать на миллиардные потери в восточноевропейском регионе. Эти новоиспеченные компании либо просто прекратят разработку локализаций и продажу программ в наши регионы, либо надавят на государственные органы власти, дабы изничтожить здесь все, что напоминает пиратство — и те послушаются. Нынче же мы едем на базар и покупаем программы за гроши.

Кстати, вот кандидаты в будущие монополисты: AOL — Интернет и ПО, Cisco — сетевое оборудование. Cisco уже поставила серьезную защиту на свою продукцию и заломила за нее такую цену, что становится немного страшно за наше будущее в случае появления такого «монстра».

Итак, выводы:

1. Microsoft — не монополист.
2. «Проход» другим компаниям дается. Свидетельством этого может служить тот факт, что Unix-системы находят путь к сердцам сисадминов и некоторых home-user'ов. Дай Бог этим системам догнать и перегнать Microsoft и дай Бог Microsoft держать свои позиции лишь за счет улучшения качества продукции.
3. Для нас украинцев (в большинстве) раздел компании крайне невыгоден.
4. Хватит нападать на Билли. Давайте у него учиться и достигать таких же высот.
5. И хватит развивать у себя стадный инстинкт. Пораскиньте мозгами, поставьте Linux, порадуйтесь популярной оболочке X-Windows — и можете продвигать свою идею в массы.

Акционерные компании по своей сути похожи на приснопамятные постсоветским гражданам трасты: пока вера вкладчиков крепка — дивиденды увеличиваются и количество акционеров растет, но стоит появиться малейшей трещинке в монолитной конструкции организации — начинается обвал, от которого страдают как сами участники—акционеры, так и рядовые члены общества. У дверей некогда преуспевающих фирм выстраиваются длинные очереди желающих вернуть свои кровные, правоохранительные органы заваливаются жалобами, подпрыгивает кривая роста количества инфарктов... Тогда многие начинают задаваться вопросами: «А почему нельзя было все продолжать постарому — получать прибыль, расширяться в объемах, маячить флагом надежды на светлое завтра, владеть умами и помыслами обывателей и тем самым вносить элемент стабильности в наше такое неспокойное время? Кому мешало наше сообщество акционеров-доверителей-участников?»

Власть предержащие должны первыми думать о последствиях крушения акционерных компаний и всегда помнить об уроках новейшей истории, когда опрометчивость приводила некоторые правительства к отставкам, а кое-какие государства к смутам. Стоило федеральному суду США объявить Microsoft монополистом (первая трещинка!), как немедленно подешевели ценные бумаги всех компаний, так или иначе связанных с компьютерной индустрией. И результаты падения курсов настолько велики, что вместе взятые годовые бюджеты многих стран не в состоянии покрыть убытки одного такого акционера, как Билл Гейтс! Годовой бюджет Украины, напомню, составляет 33.433.155,9 тысяч гривень или чуть больше $6 млрд., а Билли «подешевел» приблизительно на $$12-14 млрд.! А ведь это только начало! Вспомнили трасты? Вспомнили, чем закончилось? Кто пострадал больше всех? Рядовые акционеры и граждане, вот кто. Поэтому крах Microsoft'а больнее всего ударит по слабым, а значит, по нам, гражданам молодой, независимой и экономически неразвитой державы... Что же делать? Как уберечься? Может, стоит составить аналитическую записку об исторических последствиях крушений таких экономических образований, как «тюльпановая лихорадка» в средневековой Голландии, как компании по строительству Панамского канала, как трасты в Албании, МММ в России, Селенга в Украине и довести содержимое ее до судьи Джексона с нижайшей просьбой «прочесть и учесть...»? Во всяком случае, если уж что и надо сделать обязательно, так это пожелать Гейтсу крепкого здоровья...

А пока, будем яростно барабанить по клавиатуре, вспоминать кстати и некстати всяких там монополистов, развивать наши сети и ждать появления украинского Гейцука!

*24 мая 2000 года.*

Слушания по размерам соответствующего штрафа и/или принципах раздела Microsoft. Ждем-с-с-с...

## МУДРОСТЬ НАРОДНАЯ

**7** сходств Призедента РФ и Windows.

1. Работают, но постоянно глючат.
2. Никто не знает, чего от них ожидать.
3. Никому не нравятся, но вынуждены терпеть.
4. Никто не знает смысл их сообщений.
5. Имеют друзей по имени Билл.
6. Ожидаемая смена версий в 2000 году.
7. Оба имеют кнопку «Пуск» (у одного в чемодане, у второго на рабочем столе).

Но у Windows есть бесспорное преимущество — при зависании всегда можно нажать кнопку Reset.

**Ф**идошник звонит в «Справочную»:

— У вас можно телефон по адресу узнать???

— Да, можно.

— 2:5030/514.7!!!

— **Н**е засоряйте эху, плз! — попросил экскурсовод веселых туристов, кричащих в Великий Каньон.

**К**АЖДОЙ ТВАРИ ПО НЕТВАРИ!!

— **С**колько программистов надо, чтобы закрутить лампочку?

— Ни одного. Это аппаратная проблема, программисты их не решают.

**З**вонок.

— Можно ли сдать обратно ваш товар, если он нам не подходит?

— А в чем проблема?

— Мы тут у вас монитор приобрели, а он ничего не печатает!

# Компьютер на колесах

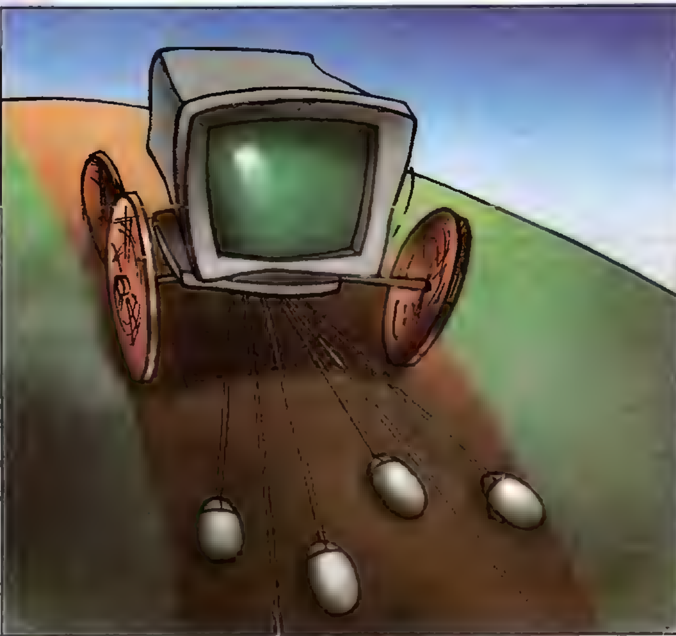
Алекс РАХМАНОВ

Человек всегда придумывал различные приспособления, облегчающие его жизнь, одно из таких изобретений — машина. Но деловому человеку этого мобильного средства передвижения уже явно недостаточно — он не собирается терять ни минуты времени. Конечно, деловые бумаги можно было брать с собой и, если представится случай, ознакомиться с ними, связаться же с коллегами не проблема через мобильный телефон. Но сейчас существует кое-что поинтересней, а все благодаря трудам компаний Ford Motor Company и General Motors.

На ежегодной выставке *Consumer Electronics Show* компания **Ford Motor Company** представила собственную разработку под названием **In-Car Entertainment System (ICES)**, а компания **GM** — **MyOneStar Virtual Advisor**. Первая новинка подойдет скорее для развлечений. В комплект входит mp3-проигрыватель и управляемое голосом AM/FM радио на передней панели, а часть салона авто превращается в миниатюрную гостиную комнату — в спинки передних кресел вмонтированы плоскопанельные мониторы и видеомагнитофоны. Впрочем, $1600 (а именно столько стоит минимальная комплектация автомобильного компьютера) — это слишком большие деньги даже по американским меркам, поэтому система должна удовлетворять и более серьезные запросы. В ней предусмотрена и функция ориентировки на местности, включающая расчет пройденного пути и составление маршрута поездки при помощи спутниковой системы *GPS (Global Position System)*, также вам сообщат о состоянии дорожного покрытия, а также финансовые или спортивные новости из Интернета. Кстати, существует совершенно фантастическая возможность: при поездке ночью инфракрасная камера сканирует поверхность дороги, а бортовой компьютер проецирует увеличенную картинку с улучшенным качеством на ветровое стекло автомобиля. А в этом году планируют включить в разработку такую функцию, как «автоматическое определение столкновения», то есть при срабатывании подушек безопасности оператору посылается сигнал с указанием местоположения машины, а тот, в свою очередь, звонит водителю с просьбой указать причину аварии, а также существует ли необходимость экстренной помощи.

Полное управление системой осуществляется с помощью голоса. То есть водителю не придется снимать руки с руля, что, по словам менеджеров Ford'а, положительно влияет на безопасность движения, а также обеспечивает комфортность. Первым в Европе автомобилем с таким компьютером станет **Ford Focus**.

В общих чертах разработка GM похожа на то, что мы описывали выше. Существует доступ к e-mail, включая такую функцию, как чтение бортовым компьютером почты вслух и возможность беспроводного доступа в Интернет. Корпорация **General Motors** позаботилась о пользователях своей новой системы и создала специальный интернет-портал, где владелец нового автомобиля может сохранять нужную ему информацию на протяжении полутора лет. Кроме того, в наличии несколько специфических услуг: быстрый поиск машины с помощью GPS (например, если владелец заявил об угоне) и выход на оператора системы OnStar, который поможет в поиске необходимого телефонного номера или если возникла сложная ситуация.



Для управления используется система голосовых команд. Успешно распознаются около 97% фраз. Предусмотрен и альтернативный способ управления — «трехкнопочная система» — три кнопки, расположенные на панели приборов, они обеспечивают *«Ответ на вызов/Окончание разговора»*, *«Вызов оператора»* или *«Вызов оператора экстренной службы»*. Разработчики попытались при минимуме управляющих клавиш обеспечить максимум удобства и безопасность в использовании.

По сравнению с Ford'ом, у GM спектр машин, в которых можно устанавливать подобные компьютерные системы, несравненно шире. Одна из них — **Chevrolet 2000** (см. рис). Кстати, в этом году компания планирует выпустить около миллиона автомобилей, оснащенных компьютерной системой. Видимо, спрос на продукт есть.

Оба комплекса работают под управлением несколько видоизмененной **Microsoft Windows CE** (в чем никто и не сомневался ☺), называющейся **Auto PC 2.0**. **Intel** же обеспечивает компании-автомобилестроители микропроцессорами, которые могут работать в условиях высоких температур и вибрации. Как правило, конфигурация системы состоит из процессора **Intel MMX** с частотой 166 МГц и 32 Мб оперативной памяти, в качестве устройства хранения информации используются модули флэш-памяти.

В общем, подобные бортовые компьютеры, наверняка, сделают передвижение человека в автомобиле несравненно более удобным. Но будьте осторожны! По исследованиям Университета города Торонто, использование водителем телефона даже при применении комплекта «свободные руки» повышает риск попасть в автокатастрофу в 4 (!) раза (по сравнению с теми, кто вообще не использует мобильную связь).

Никто не спорит, что применение голосового интерфейса при вождении автомобиля весьма удобно, но и тут не обошлось без трудностей: встроенные в бортовой компьютер системы распознавания речи отлично работают только при низком уровне шума в кабине. Шум дороги, звуки радио и т. д. затрудняют правильную расшифровку произнесенных слов. Сейчас данную проблему пытаются решить путем укорачивания длины предложений и занесением наиболее часто употребляемых фраз в память системы.

Еще одна трудность, которую предстоит решить автомобилестроителям в ближайшее время, следующая: как совместить две концепции — машины, эксплуатация которой рассчитана как минимум на пару десятков лет, и прсонального компьютера, чьи комплектующие устаревают уже через два года.

Согласитесь, описанные нами разработки — образец инженерного гения человека. Пожалуй, всего через пару лет модель полностью оформится, недостатки будут исправлены, достоинства приумножены, и она вовсю будет служить людям.

# Ра-авняйсь, смирно!

Антуан (DAN) СЕМИРАМИДСКИЙ dan@online.lg.ua

*Товарищ старший дизайнер, вверенное Вам подразделение по ранжиру построено!!!*
*Из творческого фольклора*

Едут в лифте два японца, еврей, украинец, грузин и эстонец. На одном из этажей все, кроме японцев, выходят. Один из оставшихся говорит другому: «Удивляюсь, как эти русские друг друга различают, ведь все — на одно лицо!»

Примерно такая же ситуация сложилась в нашем квадратном королевстве. В борьбе за главенство над фоном фигуры, то бишь придворные, перемешались с черным и между собой, при этом и сами изрядно почернели. В общем, сейчас мы добились того прекрасного беспорядка, к которому слово «живописный» применить уже немножко стыдно, поскольку у зрителя ничего, кроме ряби в глазах, он не вызывает. Читатель может задать саркастический вопрос: «И что же, вот это и есть результат наших долгих занятий?». Спокохо, уважаемые коллеги, мы еще не выкурили нашу последнюю сигарету! Все самое интересное только начинает начинаться.

Давайте открутим кино на несколько метров назад. Обожаю цитировать эти наполненные житейской мудростью слова, этот кладезь знаний и неиссякающий источник вдохновения! (прим. ред. — автор имеет в виду свои предыдущие статьи ☺)

Вспомните: мы говорили о законах композиции, помогающих структурировать изображение, придавать ему последовательность, логику и ясность, в конечном итоге, служащих главными инструментами творца и основными средствами воздействия на зрителя. Говорить говорили, но действие каждого из законов подробно не разбирали по причине недостатка времени и места для длительных исследований на страницах нашего замечательного издания. Поэтому нам придется постигать эту часть теории в условиях, приближенных к боевым. А проще говоря, поучимся на своих ошибках.

Почему переругались все придворные? Не сумев установить иерархию, они тем самым нарушили:

5-й закон композиции — Закон главного в целом

4-й закон композиции — Закон ритма

2-й закон композиции — Закон пропорций.

Попробуем же сейчас восстановить законность и порядок, таким образом враз сделав несколько благих дел: во-первых, обеспечим главенство закона хотя бы в нарисованной жизни, во-вторых, проверим, действительно ли это самое главенство служит святому делу улучшения нашей графики (живописи, дизайна, шрифта и пр.).

Не соблюдена масштабность элементов, тем самым целое рассыпалось на множество частей, откровенно спорящих друг с другом. Есть спор — нет соподчинения, нет соподчинения — нет композиции. Что будем делать? Начнем с простого: создадим иерархию элементов за счет механического изменения размеров (а тем самым зрительной массы) персонажей.

Рис.

Делай раз: монарха оставляем без изменений, народ и придворных умножим на 0,8.

Чего мы добились?

Явно определился композиционный центр — король отвоевал толику уважения к своей персоне.

Проявилась в зародыше соподчиненность элементов.

Появились паузы, подчеркнувшие значимость отдельных составляющих.

Чего не добились?

Пространственности — из-за отсутствия глубоких контрастов.

Структурности.

Цельности.

Делай два: за счет применения градаций серого отделим народ от придворных Кто есть ху — решайте сами, в данном случае это не принципиально (рис.8) и усугубим это действие (рис.9).

Рис. 8



Рис. 9

Чего мы добились?

Главное стало более определенным.

Появился намек на пространственность.

Чего не добились?

Цельность и упорядоченность остались в сфере желаемого.

Делай три: вот теперь подчиним композиционный строй нашему замыслу, основную идею которого сформулируем на ходу. Что бы придумать?.. Например, следующее: создадим нечто стройное, динамичное, ясно и логично построенное, уравновешенное. Айн, цвай, драй — вот и готово! (рис10).

Чего мы добились?

А вот теперь: мгновенье, останови свой бег, настало время обдумать сделанное. В порядке поступления.

Рис. 10

*Стройное.* По-моему, очевидно. Вертикально ориентированная масса с отношением высоты к ширине 3:1 более напоминает колонну, чем бегемота.

*Динамичное.* Тоже очевидно. Вспомните, что вертикальный формат картинной плоскости сам по себе обладает динамикой. Основная сюжетная линия нашего рисунка узкой полосой пересекает лист снизу доверху, при этом подтверждается факт: человеку свойственно додумывать, развивать в мозгу действие, происходящее в картине. Он мысленно продолжает его как во времени, так и в пространстве. Активное движение массы от одной границы листа к другой воспринимается так: мы видим только фрагмент, на самом деле движение началось далеко за пределами листа (внизу) и уходит далеко за его пределы (вверх). А возникшие паузы слева и справа — не равнодушная пустота: обладая своей собственной конфигурацией и динамикой, они подчеркивают основное движение методом «от наоборот», то есть не тем, что нарисовано, а тем, что пропущено. Кстати, еще один немаловажный момент: любая вертикаль воспринимается как движение снизу вверх. Психологически это оправдано, ведь опыт человека, связанного земным притяжением, подсказывает одно направление для развития — снизу вверх. Так растет дерево, так растет дом, так растет он сам, так взлетает птица или стрела, так летит его взгляд к звездам. Все, что опускается сверху, связано с катастрофой: падает птица, рушится дом, грохается метеорит. Движение вверх — жизнь, движение вниз — смерть. Поэтому нормальный человек инстинктивно выбирает жизнь.

*Ясное и логичное.* Уж очевидней очевидного. Ни один персонаж не нарушает ранжира, каждый видит грудь не только четвертого, но и двадцать четвертого. Все дисциплинированно выстроены внутри четко очерченного пространства, которое сами же и создали.

*Уравновешенное.* Центрально-симметричная композиция, вписанная в большую форму прямоугольных очертаний, на серд-

☞ *Продолжение на стр. 29.*

# Дешевая «рыба» с хорошим саундом

Александр ШТАНЬКО sashashtanko@yahoo.com

Программа представляет собой классический трекер в среде Windows. Редактор бесплатный и полностью работоспособный (!). Дата последнего релиза: январь 2000 г. Автор: **http://www.jps.net/olivierl.** Размер архива 560 kb. Сайт последних обновлений: **http://www.mod-plug.com**. Автор программы ставил перед собою попытку свободного распространения трекерной музыки, пускающей корни во тьму среды DOS, и потому предостерегает от коммерческого использования продукта, хотя на деле таковое вполне возможно. Что ж, благородное начинание.

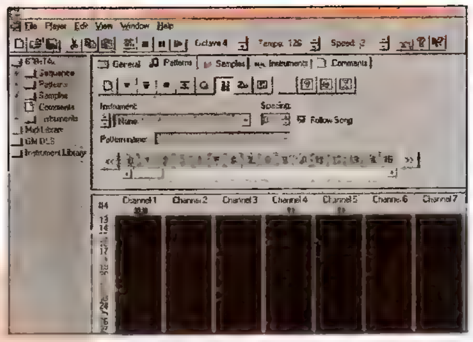
Поскольку трекеры в основном привлекают любителей электронной музыки, часть которых, становясь профессионалами, обычно переходит на коммерческие секвенсоры, сбыт этих программ связан со значительными трудностями. Лишь свободно распространяемые редакторы обрели многочисленную аудиторию поклонников среди музыкантов, равно как и поддержку разработчиков других программ подобного свойства. Кстати, в странах, где право интеллектуальной собственности охраняется строже, чем в Украине, возможностью (и желанием!) гонять свои музыкальные фантазии во взломанных релизах и обрезанных демках музыканты обладают редко. Остаются трекеры, часть из которых по возможностям приближается к дорогому профессиональному софту и допускает, пусть ограниченно, «взрослое» применение...

Минимальные системные требования: IP 133 Mhz, 16Mb ОЗУ, 800x600x8, 16-бит звуковая карта с 32-бит драйверами и соответствующая операционная система: Win95 OSR2 либо Win98. Но для комфортной работы желательна система с процессором IP II 233 Mhz и выше, 64 Mb оперативки, графическое разрешение 1024x768x8. Редактор выделяется среди себе подобных великолепным качеством воспроизведения звука, а также прекрасным ресамплинговым фильтром (ресамплинг и другие подобные «фишки» реализованы программно). Внутренняя обработка производится с 32-битной разрядностью звука.

После запуска программы желательно заглянуть в закладку **View/setup** для настройки системы. Приятное впечатление оставляет количество настроек, размещенных в семи закладках. В **General** выбираются каталоги размещения ваших модулей, самплов, инструментов, а также ряд опциональных настроек. **Sound Card** — настройки звуковой системы — здесь предоставлен набор звуковых драйверов системы **(sound device).** Лучше всего использовать драйверы DirectSound, но применение их требует быстрой машины (впрочем, если у вас процессор IP-2 класса, то проблем быть не должно). Это позволяет получать минимальные задержки клавиша-звук (25 ms), что весьма способствует комфортному редактированию.

Волновые драйверы следует использовать при недостатке мощности процессора или при каких-либо артефактах в звуке. При этом задержка клавиша-звук увеличивается (50-100 ms). Использование MMX-акселерации актуально для процессоров класса P-55C, для более мощных разница незаметна.

**Mixing Quality** имеет широкий выбор настроек — вплоть до 48000 Hz. Здесь же есть пресеты: от 8-бит моно до 32-бит квадро! Правда, 32-бит можно использовать только при наличии соответствующего звукового прибора, а режим Quadro имеет смысл только для звуковой карты с четырьмя отдельными аудиовыходами — вроде EWS64 или Gadget Labs Wave 4. К сведению счастливых обладателей, Quadro не дает сколько-нибудь



реального улучшения для псевдо-квадрафонических карт вроде SBLive! или MX-300, то бишь в наших условиях эта функция пока что на вырост. **Stereo Separation** устанавливает глубину стереоразделения — по умолчанию 100%, что и рекомендуется использовать в течение основной работы. Изменения в сторону увеличения могут порадовать лишь любителей острых ощущений, хотя расширенную панораму иногда можно использовать и для рендеринга отдельных партий в WAV.

**Player setup** — интересные настройки эффектов проигрывания, каковые могут успешно использоваться при прослушивании и рендеринге как отдельных треков, так и всей композиции в целом. Сюда входят: **Bass expansion** — усиливает амплитуду низких частот в диапазоне от 10 до 100Hz (по выбору), **Reverb** — обогатит звучание (если не злоупотреблять), **Pro-Logic Surround** — усиливает ощущение пространственности (рекомендуется для совместной работы с Pro-Logic декодером). **Resampling** — на системе с процессором свыше 200Mhz устанавливайте максимальное качество, это увеличивает точность микширования самплов как при проигрывании, так и при рендеринге в WAV. **Noise Reduction** не представляет собой ничего выдающегося — отфильтровывает область высоких частот заодно с высокочастотной зоной шумового спектра. На фоне куда более продвинутых методов борьбы с шумами эта опция выглядит несолидно, да и вообще, не лучше ли просто избегать шумных самплов? (А как быть тем, кто играет Noise? Уже и пошуметь нельзя ☺ — **прим. Виктора В.**).

**Automatic Gain Control** — что-то типа компрессора (снижает перегрузки каналов, если таковые были допущены при редактировании). Простой **Equalizer** — шестиполосный, с центрами 125Hz, 300Hz, 600Hz, 1.2kHz, 4kHz и 8kHz. Имеются как готовые пресеты, так и настраиваемые. **Keyboard Setup** — настройка программной клавиатуры (до трех октав) и «примечаний» (выполнение заданной функции через назначенную «горячую клавишу»), есть готовые пресеты настройки. **Colors** — настройка палитры редактора (с пресетами). **Midi** — настройка внешней клавиатуры.

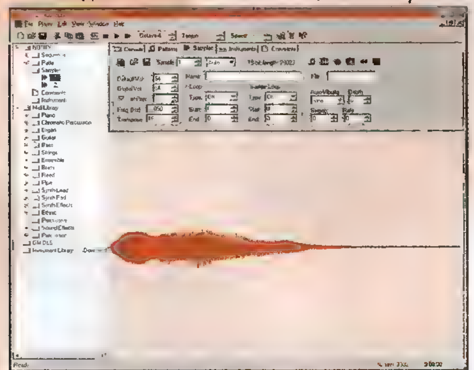
Итак, разобравшись с настройками, обратимся к интерфейсу. Весь экран разделяется на две части: слева — проводник, справа — место под редактируемые треки. В проводнике отображаются необходимые внутренние директории инструментов, назначенные в **Setup.** Соответствующая **GM.DLS** директория появляется только при установленном DirectX 6.1 (библиотека находится в Windows\Sistem32). Прослушать необходимый инструмент из библиотеки можно, щелкнув на нем мышью, либо нажав Enter. Для начала редактирования необходимо создать новый модуль: закладка **File/New/...,** далее выбрать рабочий формат (предлагаются **-.it**, **-xm**, **-s3m**, **-mod**, из которых актуальны первые два). При этом правое большое окно активизируется — в нем появится интерфейс рабочего окна. Интерфейс имеет пять закладок.

В первой, выбранной по умолчанию, — **General** — находятся такие настройки: **Sound title** — название мелодии, **Song Type** — параметры модуля, тут же и настройки скорости, темпа, общей громкости и позиции рестарта. Справа дублируются кнопки включения эффектов, есть простенький индикатор амплитуды. Снизу находятся настройки громкости и панорамы отдельных дорожек.

Во второй — **Patterns** — представлены собственно треки со всеми присущими им опциями. Сверху находится ряд иконок-кнопочек: **Insert pattern** — добавляет следующий паттерн, **Play pattern** — проигрывает выбранный (прошу обратить внимание на кнопочку **Play row** — проигрыш только одной строки, каковой бывает необходим при редактировании некоторых хитрых сбивок и тому подобных наворотов), **Record** — для перехода к самому режиму редактирования, **Zxx Macros** — настройка резонансных фильтров, **Chord editor** интересен своим набором настраиваемых пресетов, позволяющих к комбинациям из двух клавиш привязывать целые аккорды (до четырех нот). **VU Meters** — если активен, в «шапку» каждого трека добавляется индикатор панорамы и уровня. На-

конец, команда **Undo** — то, чего так долго ждали трекерщики ☺.

**Expand, Shrink pattern** — растягивает, сжимает паттерн. Приятный интерфейс, все аккуратно и наглядно — выбор инструмента, название паттерна, шкала последовательностей паттернов и сами треки. В поле редактирования очень функциональна мышь — ей можно выделять и отмечать не только участки треков, но и более специфические элементы («служебные» дорожки эффектов), с последующим их копированием и вставкой в необходимых местах. Левый щелчок перемещает курсор в соответствующее место, двойной левый открывает меню, в котором выбирается эффект, необходимый для обработки фрагмента. Клик правой кнопкой в поле треков вызывает функции копирования, удаления, вставки, выделения трека или паттерна, а также транспозиции выделенных участков.



В основании каждого трека предусмотрен ряд стандартных опций: активизировать либо выключить, прослушать один трек (**Solo**), а также функция **Record Select**, позволяющая выбрать для записи определенное их количество.

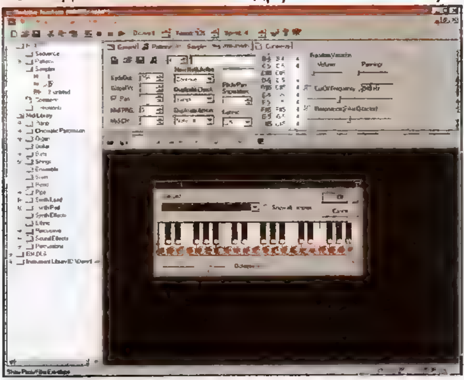
Третья закладка — **Samples** — представляет собой простейший редактор волновых форм — самплов. Здесь можно просмотреть волну, нормализовать ее, воспроизвести на реверсе, задать громкость для выделенной части, ресамплировать, расставить точки цикла, задать параметры вибрато. И хотя не все операции в нем эргономичны, подкупает большое количество загружаемых форматов: **-wav**, **-xi**, **-its**, **-s3i**, **-smp**, **-pat**, **-aiff**, **-8svx**, **-raw**, **-snd**.

Четвертая закладка — **Instruments** служит для загрузки инструментов. Из предусмотренных здесь функций — лишь редактирование огибающей и панорамы инструмента ☹. Понимаются форматы **-xi**, **-iti**, **-pat**. Для загрузки инструмента из банков **-dls** необходимо открыть директорию **GM.DLS**, найти интересующий инструмент и перетащить его в окно Instruments. Но учтите: если таким же образом его перетащить в окно Samples, откроется лишь первый сампл из слоя, вдобавок без каких-либо огибающих. Чтобы загрузить инструмент из библиотеки *Sound Fonts*, необходимо прежде импортировать его во внутренний проводник редактора (в поле проводника левая кнопка мыши, **add Sound Bank**...) и произвести аналогичные манипуляции.

В пятой закладке **Comments** можно сопроводить свою композицию комментариями, а заодно и просмотреть информацию об используемых самплах. Несколько слов о сохранении композиции. Можно сохраняться в формате модуля **–mod**, **-s3m**, **-xm**, **-it**, в формате **-wav**, **-mp3** (для последнего, правда, в системе должен быть проинсталлирован какой-нибудь MP3 Encoder). При сохранении в *WAV* рекомендуется отключать функцию **Normalize Output** — она займет слишком много времени (Sound Forge это делает куда быстрее).

Впечатляет количество распознаваемых форматов: **-669**, **-ams**, **-amf**, **-dsm**, **-far**, **-it**, **-mdl**, **-mid**, **-mod**, **-mtm**, **-nst**, **-okt**, **-s3m**, **-stm**, **-ult**, **-wow**, **-xm**. Небольшой секрет: редактор читает модули из игрушки Unreal и Unreal Tournament с расширением **-umx**, являющихся не чем иным, как модулями **–s3m**, **-it**. Так что можете на классическом примере поучиться технике трекинга ☺ !

Надеюсь, вы уже составили свое мнение о редакторе, и можно подводить итоги. Каковы же его преимущества и недостатки? Итак, с одной стороны — высококачественный 32-бит движок с поддержкой множества полезных функций, встроенные эффекты, приятный интерфейс, поддержка большого количества форматов, включая инструментарий DLS, SF2, множество мелких нововведений Editor'а. С другой же — отсутствие полноценного редактора инструментов, большая ресурсоемкость (особенно при использовании DirectSound драйверов). Общее впечатление хорошее, но разработчику еще есть над чем задуматься. Подождем новых релизов...





☜ *Начало на стр. 27.*

це человека европейской культуры льет бальзам. Это то, что мы называем благополучной композицией. Ничто не перевешивает, не тянет на свою сторону, не вываливается за рамки. Все настолько чинно, спокойно и нерушимо, что смотреть противно... ☺

Если же по ходу работы нам необходимо добиться нескольких других эффектов, например: устойчивости, мощи, подчеркнутого выделения главного элемента, — снова делаем айн-цвай-драй и перестраиваемся соответствующим образом (11).

Рис. 11

Чего мы добились?

Легким движением руки нам удалось достичь результата, которого строители пирамид и Сфинкса добивались столетиями. Широкое основание, узкая вершина — любая пирамидальная форма в сознании каждого из нас знаменует надежность, основательность, устойчивость.

При этом возник так называемый «пограничный эффект», который в данном случае работает на нас. По-нормальному, это интересная тема для отдельного разговора, который, вероятно, у нас еще впереди. Сейчас мы только вскользь коснемся ее, чтобы не отклоняться от основного. Так вот, пограничный эффект возникает там, где ему и положено: на границах — света и тени, цвета и цвета, фигуры и фона. За счет возникших контрастов (в нашем случае темно-серого с белым) возникает та самая разность потенциалов, о которой мы уже говорили в одном из предыдущих посланий народу Украины. Границу мы привыкли рисовать линией, потому-то соответственно боковым граням нашей пирамиды и сформировались силовые линии, которые, наклонно поднимаясь, пересекаются где-то на фигуре Его Императорскаго и проч. и проч. Тем самым, с одной стороны подчеркнута структурность изображения, а с другой — явно выделен композиционный центр, что и требовалось доказать.

Чего не добились?

Точнее, что потеряли? А вот что: в жертву одному эффекту пришлось принести другой. Несмотря на то, что некоторая динамика роста в данном случае наблюдается — за счет движения формы от рамки к рамке — образовавшиеся силовые (или структурные, кому как удобнее) линии своим пересечением останавливают это движение в пределах листа. Есть статика — нет динамики. Таков всеобщий закон нарисованной селяви.

«Есть статика — нет динамики». Заметили, что в тексте постоянно упоминаются эти две характеристики композиционного построения? Неудивительно, ведь данные свойства есть постоянные спутники любого изображения. Выражусь определеннее: динамика или статика — это зрительные впечатления, которые возникают при взгляде на взаиморасположение объектов, тональные и цветовые отношения, ритмические чередования масс и пауз.

А как добиться нужного нам впечатления, как заставить нашу картинку дышать и двигаться — об этом в следующей статье.

# Рыцарь плаща и кинжала

Владимир ШЕЙКО

*«...Иногда я даже удивляюсь себе: что же, собственно, я здесь делаю? Эти мрачные, доводящие до безумия своей тишиной, здания, с сырыми подвалами и скользкими стенами, мигающими факелами — ЧЕМ они так влекут меня? Почему смысл жизни для меня заключается в том, чтобы постоянно испытывать свою судьбу, бродить пустынными коридорами, прислушиваясь к каждому шороху, постоянно искать себе угол потемнее и драться на мечах с какими-то стражниками... После гробовой тишины удары клинков воспринимаются моим напряженным слухом как раскаты грома. Почему я тут? Может, виной этому мое несчастливое детство, проведенное на серых улицах этого ненавистного мне города, где я не очень честным путем добывал себе средства на жизнь?.. Вряд ли. Моя память милосердна: она стерла из сознания картины уличной слякоти, чувство постоянного голода и прохожих, которые, видя меня, всегда отводили глаза. Лишь одно останется со мной навеки: мой дар, мое призвание.*



*Однажды на одной из улиц я увидел странного человека. Он стоял в тени, лицо его было прикрыто капюшоном. Он словно ждал кого-то. Я решил, что в карманах его платья наверняка имеется что-то ценное, и тихо подкрался к нему сзади — но он резко обернулся, и его пальцы железной хваткой сомкнулись на моей руке. «Я давно слежу за тобой, — сказал он. — У тебя талант, который нужно развивать. Присоединяйся ко мне, и ты обретешь новую жизнь»... Я закричал: «Пусти!», а он лишь глядел на меня черными бездонными глазами. Наконец, он отпустил мою руку и стал удаляться, все время держась в тени. Возле поворота он оглянулся. Что-то заставило меня крикнуть: «Подожди!» и броситься за ним. Так я обрел Хранителей и нашел свое призвание...».*

## Романтика воровской жизни

Никогда не пожалею о времени, потраченном мною на первого «Вора». Великолепная игра, заставляющая снисходительно смотреть на так называемые «хиты нашего времени» — все эти Кваки, Sin'ы, Blood'ы и иже с ними. Half-Life как лучший образчик игрового жанра всех времен и народов и, пожалуй, Unreal как графическое чудо, не трогаю. Кровь ради крови, жестокость ради жестокости — это уже не модно. Нет-нет, я вовсе не сино-, а тем более не кваконенавистник, я просто уважаю благородный риск и, как это ни странно, сочувствую бедняге **Гаррету**. Как подумаешь, сколько он, бедный, натерпелся, исполняя свои профессиональные обязательства, сколько невинных душ дубинкой попотчевал, сколько коварных планов расстроил, а уж денежек-то сколько слямзил! Даже жуть берет! Но чего не сделаешь ради идеи...

*«Я бежал. Я бежал долго, ничего не видя вокруг. За спиной я слышал топот врагов, хотя улицы спящего города были абсолютно пустынны. Мое воображение опять сыграло со мной злую шутку. Я бежал по лужам, не обращая внимания на брызги, и пару раз чуть не упал, а остановился лишь тогда, когда увидел знакомую вывеску трактира, где недавно я нашел временный приют. Не знаю, как я добрался сюда, ведь я бежал, не разбирая дороги. Весь мокрый, я ввалился в свою комнатушку и, не успев разложить одежду у камина, услышал тихий стук в дверь. Из осторожности я решил не откликаться, но стук становился все громче и настойчивее — несомненно, человек знал, что хозяин дома. Приоткрыв дверь, я увидел искаженное страхом лицо.*

*Человек, вошедший в мое более чем скромное жилище, не представился, но сумма, которую он предложил мне, оказалась весьма внушительной. Он хотел, чтобы я пробрался в какой-то заброшенный дом и поменял местами две загадочные штуковины, и тогда он, мол, обретет покой. Ничего внятного он так и не произнес, но зато вручил мне очень детальную карту этого самого дома. Я попытался было растолковать ему, что с меня хватит: после недавней нервотрепки в ближайшие пару дней из дома даже и не высунусь, но его лицо исказила такая гримаса боли, что мне стало не по себе. Он начал бормотать что-то об адской машине и о самоубийстве. Мне стало жаль этого толстяка, размазывающего слезы по грязному лицу. И я согласился, уж не знаю, в который раз нарушая данное самому себе обещание.*

*...Вернуться бы назад в тот день...».*

## Что новенького?

Совсем недавно **Looking Glass** осчастливила нас второй серией своей «воровской» эпопеи. Поиграв совсем немного, понимаешь, что это на полноценный сиквел не очень-то и тянет, потому как существенных отличий от первой части мною замечено не было. Да, улучшилась графика, появилась поддержка 16-битных текстур, добавилось несколько новых предметов, вроде ослепляющей бомбы и мины, враги стали менее угловатыми и т. д. Ну и что? Ведь это же неизменные атрибуты любого аддона! Хотя **Thief II: The Metal Age** — больше, чем просто банальное дополнение, я, например, ожидал чего-то более грандиозного. Подумайте, смогли



бы вы пройти 30 миссий подряд в первом «Воре»? Ну даже с некоторыми перерывами? Вряд ли, если вы, конечно, вполне здравомыслящий человек, а не какой-то особенный фанат ☺. А здесь именно так и получается: где-то 15 миссий первого Thief (или сколько их там было?), плюс 15 второго — сколько имеем? А ведь все они удивительно похожи друг на друга!

Идем дальше. Думаю, все уже наслышаны о движке Thief — **Dark Engine** ☺. Не спорю, появление 16-битных текстур и удвоение числа полигонов на стражниках явно пошло всем на пользу. Но сколько же можно издеваться над корявым движком, на котором уж четыре хита сделали: собственно, **Thief**, дополнение — **Thief Gold**, обожаемый мною **System Shock 2** и, наконец, **Thief II**. Каково? Небось, на третьем месте будет после engine'ов *Quake II* и *Unreal* ☺. А огонь? Спасибо хоть, что наступив на него, можно обжечься. А то иногда не понимаешь, для чего этот набор очень быстро мигающих треугольных плоскостей. Не то что клубы дыма — вот над чем действительно постарались! Но, в целом, картинка выгля-



дит очень неплохо, местами даже красиво. Ночное небо, полная луна — загляденье!

Впрочем, что ж это я так разошелся? Ни в коем случае нельзя назвать Thief II плохим. Вообще-то, все эти претензии можно было переадрасовать и Thief I. Дух и стиль оригинала бережно сохранили. Процесс игры не менее интересен и захватывающ. Уровни стали

длинными, но их архитектура местами достает. Судите сами: добрая половина событий проходит в кромешной тьме, ощупывание стен да поминутное согласование своих действий с картой — это, конечно, хорошо, да не всякий выдержит.



Звук, как и был великолепным, таким и остался. По шагам можно не только определить, откуда подкрадывается враг, но и расстояние между ним и вами. Если стражники стоят за углом, их разговор звучит приглушенно, становясь четким лишь, когда вы к ним приблизитесь. Прислушайтесь к их беседам — тут и вздохи о неудачной охоте, рассуждения о пользе своей работы и сожаления о том, что роман с соседкой напротив «не сложился». По-прежнему работает алгоритм просчета звука: если вы, к примеру, ударите мечом по каменной стене или будете топтаться на каменном полу в опасной близости от охраны — готовьтесь к бою. Хотя



бывало и такое: стоят два стражника, беседуют себе, а вы подкрадываетесь сзади и хрясь одного по голове! И что вы думали? Второму стражнику все это нипочем: «Да-а, хороший был кролик...». Тьфу!

Теперь враги стали чаще звать на помощь. После двух-трех ударов мечом охрана удирает, оглашая местность воплями: «Помогите! Вторжение!» и т. п. Чем быстрее вы спрячетесь, тем лучше. Преследовать врага — гиблое дело, ведь темнота местами такая, что не видно ВООБЩЕ ничего.

*«Ночь тихо опускалась на спящий город. Взошла луна. Все замерло, лишь одинокие прохожие стремились как можно быстрее добраться домой — к семьям, к теплу, к уюту. А я, увы, снова направляюсь невесть куда. Хранитель говорил что-то насчет магии.. наплевать, я еще не из таких передряг уносил ноги. Великое дело — подложить сверток. Но почему он был так взволнован: «Гаррет, осторожно! Гаррет, возвращайся как можно быстрее!». Что он еще говорил? Ах, да! До полуночи я должен побывать в доме, возле указанной двери положить этот сверток и украсть 800 монет? Снова в долги залезли! Ну почему я всегда должен им жизнь облегчать?*

*Половина двенадцатого. Если верить карте, я уже близок к цели. Время есть, спешить не надо. Тем троим, которые преследовали меня, не повезло: валяются теперь под стеной. Стоп! Кто-то идет! Почему этим стражникам не спится? Как назло, луна изза туч вышла! Не минует он меня, заметит... Так и есть, уже бежит в мою сторону... Ох! Проворный, гад, оказался. Теперь плечо неделю ныть будет, если жив останусь. А что с ним делать? Пусть валяется, поделом ему...».*

Тихо. Лишь поскрипывание половиц под моими ногами нарушало мертвую тишину. Как мне это надоело! Сколько раз я обещал себе, что брошу все! Но не могу. Хранители никогда не простят мне такого. Эти стены, эта тихая ночь, эти приключения, полные опасностей, — вот мое горе и моя радость. Что поделаешь, каждому свое. Бросил я сверток куда надо, и уже через полчаса был у городской черты. Еще двадцать минут — и я на знакомой улице. Вот и знакомая комната с маленьким окошком у самой мостовой... И ненавижу, и люблю — такова моя жизнь».

Отдельно хочется сказать о великолепных видеовставках между миссиями. Иногда миссию хочется пройти только, чтобы посмотреть на очередную историю из нелегкой жизни Гаррета. Мрачные и впечатляющие, они — идеальное воплощение идеи игры, ее души...

## Thief III: каков он будет?

Может, это и хорошо, что Looking Glass не очень-то отклоняется от первоначальной идеи. Может, крутая графика и динамичный игровой процесс испортили



всю прелесть Thief, может, именно таким он и должен быть — неказистым и угловатым. Разработчики уже намекали, что вскоре последует продолжение, и нам нужно быть готовыми к настоящему перевороту. Только бы они не наломали дров, только бы Thief продолжал жить...

*«Силы покидают меня. Надо же, через что я только не прошел, а так глупо попался. Споткнулся и вывалился из-за угла —*



*вот меня и заметили. Еле дополз я домой, благо, не так уж далеко это было. Дай Бог дожить мне до утра и в последний раз взглянуть на солнце. Но есть еще надежда...».*

# K-Trade нам поможет

Компания *K-Trade*, известный украинский производитель компьютеров, 26 апреля провела пресс-конференцию, на которой было объявлено об открытии технического центра. Зачем же нужен K-Trade'у отдел с таким загадочным названием? По словам технического директор компании, Александра Селянинова, за последнее время объем продаж компьютеров Bravo значительно вырос — только с начала года эта цифра составила 400 единиц ПК. Да и количество продаваемых комплектующих неизменно растет. Но одной продажи изделий недостаточно, важно также иметь возможность предоставить клиенту качественное гарантийное и постгарантийное обслуживание. Сложно переоценить важность этой задачи, ведь в случае плохого сервиса клиент больше не обратится в фирму.

K-Trade гарантирует полную защищенность клиента от горестей и бед некачественного обслуживания. В открывшемся сервисном центре уже производится ремонт модулей памяти SDRAM, мониторов Hyundai (K-Trade имеет статус авторизированного сервис-центра мониторов этой марки), материнских плат ASUSTek, Soltek, A-Open, ABIT, Iwill, приводов CD-ROM разных производителей и др. Пока что сервисный центр обслуживает только клиентов K-Trade (т.е. заказы на платный ремонт не принимаются), но в скором времени планируется начать принимать «внешние» заказы. К этому есть все предпосылки — закуплено специальное оборудование, разработаны методики тестирования и ремонта комплектующих. Что ж, дело нужное, остается пожелать K-Trade'у удачи в этом начинании.

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| Компьютеры на базе Intel Pentium, AMD, IBM, Cyrix | | | |
| P100/16/1/360 | 1151 | 195 | 12 |
| Cyrix II-233/32/3.2/Video2/ | 1450 | 259 | 16 |
| K6-2-333/32/3.2/Video2/ | 1534 | 274 | 16 |
| Cyrix II-233/32/3.2/CD40/Video2/ | 1646 | 294 | 16 |
| K6-2-333/32/3.2/CD40/Video2/ | 1730 | 309 | 16 |
| K6-2-450/32/3.2/CD40/Video4AGP/ | 2044 | 365 | 16 |
| K6 II266/32/4/4,3 | 2065 | 350 | 12 |
| K6-2-500/32/4.3/AGP/40x/SB+SPK/LAN | 2279 | 393 | 14 |
| K6-2-450/64/4.3/CD40/Video4AGP/ | 2296 | 410 | 16 |
| K6-II400/32/4/4,3 | 2354 | 399 | 12 |
| K6-2-500/32/6,4/AGP/40x/SB+SPK/AT | 2442 | 421 | 14 |
| K6-2 400/32/512/8,4/SB/CD/AGP | 2449 | 395 | 19 |
| K6-2-380/32M/4,3G/Cd/SB/4M AGP | 2724 | 454 | 3 |
| K6-2 450/64/512/8,4/SB CD/AGP | 2759 | 445 | 19 |
| K6-2-500/64/8,4/AGP/40x/SB+SPK/AT | 2958 | 510 | 14 |
| K6-2-500/32M/4,3G/Cd/SB/4M AGP | 3018 | 503 | 3 |
| K6-III 400/64/512/8,4/SB/CD/AGP | 3069 | 495 | 19 |
| K6-III 450/64/512/8,4/SB/CD/AGP | 3379 | 545 | 19 |
| Компьютеры на базе Intel Celeron | | | |
| Cel-366/32/3.2/Video8/Sb/ | 1831 | 327 | 16 |
| Cel-366/32/3.2/CD40/Video8/Sb/ | 2027 | 362 | 16 |
| Cel-366/32/3.2/CD40/Video8-3dfx/Sb/ | 2055 | 367 | 16 |
| Cel-433/32/3.2/CD40/Video8/Sb/ | 2055 | 367 | 16 |
| Cel-433/32/3.2/CD40/Video8-3dfx/Sb/ | 2083 | 372 | 16 |
| Cel-466/32/3.2/CD40/Video8/Sb/ | 2106 | 376 | 16 |
| Cel-466/32/3.2/CD40/Video8-3dfx/Sb/ | 2139 | 382 | 16 |
| Cel-500/32/3.2/CD40/Video8/Sb/ | 2167 | 387 | 16 |
| Cel-500/32/3.2/CD40/Video8-3dfx/Sb/ | 2195 | 392 | 16 |
| Cel-366/64/4.3/CD40/Video8/Sb/ | 2251 | 402 | 16 |
| Cel-366/64/4.3/CD40/Video8-3dfx/Sb/ | 2279 | 407 | 16 |
| Cel-433/64/4.3/CD40/Video8/Sb/ | 2279 | 407 | 16 |
| Celeron400/32/4/4,3 | 2295 | 389 | 12 |
| Cel-433/64/4.3/CD40/Video8-3dfx/Sb/ | 2307 | 412 | 16 |
| Cel-466/64/4.3/CD40/Video8/Sb/ | 2330 | 416 | 16 |
| Cel-533/32/3.2/CD40/Video8/Sb/ | 2335 | 417 | 16 |
| Cel-466/64/4.3/CD40/Video8-3dfx/Sb/ | 2363 | 422 | 16 |
| Cel-533/32/3.2/CD40/Video8-3dfx/Sb/ | 2363 | 422 | 16 |
| Cel-500/64/4.3/CD40/Video8/Sb/ | 2391 | 427 | 16 |
| Cel-500/64/4.3/CD40/Video8-3dfx/Sb/ | 2419 | 432 | 16 |
| Celeron466/32/4/4,3 | 2537 | 430 | 12 |
| Cel-533/64/4.3/CD40/Video8/Sb/ | 2559 | 457 | 16 |
| Cel-533/64/4.3/CD40/Video8-3dfx/Sb/ | 2587 | 462 | 16 |
| CEL500/64/6,4/40x/LAN/SB+SPK90W/ATX | 2813 | 485 | 14 |
| CEL500/64/8,4/AGP/40x/SB+SPK90W/AT | 2929 | 505 | 14 |
| Celeron 433/64/512/6,4/SB/CD/AGP | 3069 | 495 | 19 |
| CEL500/64/8,4/AGP/40x/SB+SPK240W/AT | 3254 | 561 | 14 |
| Celeron 466/64/512/8,4/SB/CD/AGP | 3379 | 545 | 19 |
| Celeron 500/64/512/10,2/SB/CD/AGP | 3689 | 595 | 19 |
| Celeron 533/64/512/13,2/SB CD/AGP | 3999 | 645 | 19 |
| Компьютеры на базе Intel Pentium II | | | |
| WEST PRO II 466CEL/32/4.3/8AGP/CD/S | 2422 | | 2 |
| WEST PRO II 533CEL/64/6.4/8AGP/CD/S | 2910 | | 2 |
| Pentium II 400/4/4,4 | 3121 | 529 | 12 |
| Компьютеры на базе Intel Pentium III | | | |
| PIII-500/32/4.3/CD40Video8-3dfx/SbP | 2979 | 532 | 16 |
| PIII-500/64/4.3/CD40/Savage3d 8M/Sb | 3410 | 609 | 16 |
| Pentium III 450/4/4,3 | 3534 | 599 | 12 |
| P-III 500/64/512/10,8/SB/CD/AGP | 3689 | 595 | 19 |
| PIII-500/64/6.4/CD40/TNT2-16M/SbPCI | 3746 | 669 | 16 |
| P-III 550/64/512/13,2/SB/CD/AGP | 3999 | 645 | 19 |
| WEST PRO III 550/64/8.4/16TNT2/CD/S | 4301 | | 2 |
| P-III 600/128/512/15,2/SB/CD/AGP | 4619 | 745 | 19 |
| P550/BX/64M/8,4G/CD/SB/8M AGP | 4884 | 814 | 3 |
| P-III 550/128/10,2/AGP/48x/SB+SPK/A | 5075 | 875 | 14 |
| P600/BX 64M/8,4G/CD/SB/8M AGP | 5208 | 868 | 3 |
| P-III 650/128/512/17,2/SB/CD/AGP | 5239 | 845 | 19 |
| P-III 550/128/13,6/VOODOO/48/SB+SPK | 5597 | 965 | 14 |
| P-III 600/128/17/AGP/48x/SB+SPK240W | 5713 | 985 | 14 |
| Компьютеры на базе AMD Athlon | | | |
| ATHLON 550/64/512/8,4/SB/CD/AGP | 4929 | 795 | 19 |
| ATHLON 600/128/512/10,2/SB/CD/AGP | 5549 | 895 | 19 |
| ATHLON 650/128/512/15,2/SB/CD/AGP | 5859 | 945 | 19 |
| Мобильные компьютеры | | | |
| ToshSattelite-DSTN/SB/CD/56Kacc.,от | 8060 | 1300 | 19 |
| Compaq Armada-TFT/SB/CD/56K,acc.,от | 9610 | 1550 | 19 |
| Tosh Sattelite-TFT/SB/CD/56Kacc,от | 9610 | 1550 | 19 |
| CompaqPresario-TFT/SB/CD/56K acc,от | 10230 | 1650 | 19 |
| TwinHeadSlimnote-TFT/SB/CD/56K,от | 11470 | 1850 | 19 |
| ToshTecra8000-TFT/SB/CD/56Kacc.,от | 16740 | 2700 | 19 |
| Sony VAIO - TFT/SB/CD/56K acc.,от | 21700 | 3500 | 19 |
| Процессоры | | | |
| IBM 266-333 | 164 | 28 | 10 |
| AMD K6II/III-333 - 450 | 205 | 35 | 10 |
| 3D NOW! K6-2/K6-II/ATHLON acc.,от | 248 | 40 | 19 |
| AMD K6-II 333 3D NOW ! | 248 | 42 | 13 |
| AMD K6-II 380 3D NOW ! | 271 | 46 | 13 |
| AMD K6-II 450 3D NOW ! | 330 | 56 | 13 |
| AMD K6-II 500 3D NOW ! | 378 | 64 | 13 |
| Celeron 300Mhz Slot 1 | 395 | 67 | 13 |
| Celeron 333A-533A 128cash PPGA Box | 462 | 79 | 10 |
| Cel 366 PPGA (MMX, 66x5.5,2.2V,128K | 470.6 | | 2 |
| Celeron/P-II/P-III acc.,от | 496 | 80 | 19 |
| Celeron 433Mhz PPGA | 513 | 87 | 13 |
| P Celeron 433 w/ Cooler | 531 | 91 | 5 |
| Cel 466tray (MMX, 66x7, 2.2V, 128KB | 536.1 | | 2 |
| P Celeron 466 Box | 554 | 95 | 5 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| Celeron 500Mhz PPGA | 608 | 103 | 13 |
| P Celeron 500 Box | 618 | 106 | 5 |
| Pentium II/III 350-750, 512 Kb, Box | 761 | 130 | 10 |
| P Celeron 533 Box | 787 | 135 | 5 |
| Cel 533PPGA BOX (MMX,66x8,2.2V,128K | 798.2 | | 2 |
| P III 500/512 Tray w/Cooler | 1195 | 205 | 5 |
| Pentium III 500Mhz SECC | 1210 | 205 | 13 |
| P III 550/256 Box | 1341 | 230 | 5 |
| P III 550/512 Box | 1393 | 239 | 5 |
| PIII 550(BOX, 512KBL2-cache,SECC-2) | 1405 | | 2 |
| P III 600/256 Box | 1458 | 250 | 5 |
| Pentium III 550 | 1530 | 255 | 3 |
| P III 600/256 Box | 1597 | 274 | 5 |
| Pentium III 600 | 1782 | 297 | 3 |
| P III 650/256 Box | 1895 | 325 | 5 |
| P III 667/256@133 Box | 1988 | 341 | 5 |
| P III 700/256 Box | 2495 | 428 | 5 |
| P III 733/256@133 Box | 2670 | 458 | 5 |
| P III 750/256 Box | 3253 | 558 | 5 |
| P III Xeon 550/c512K | 5504 | 944 | 5 |
| Модули памяти | | | |
| DIMM 32 Mb SDRAM PC-100 | 186 | 32 | 14 |
| DIMM 32Mb SDRAM PC-100 | 187 | 32 | 5 |
| DIMM PC-100 32MB | 195 | 33 | 13 |
| DIMM 32MB SDRAM PC100 (10нс, SPD) | 199.6 | | 2 |
| DIMM 32M PC-100 | 222 | 37 | 3 |
| DIMM32/128PC-100,8ns,Samsung BR,от | 248 | 40 | 19 |
| DIMM 64M SDRAM PC100 | 295 | 50 | 18 |
| DIMM 64Mb SDRAM PC-100 | 309 | 53 | 5 |
| DIMM PC-100 64MB | 313 | 53 | 13 |
| DIMM 64MB SDRAM PC100 (8нс, SPD) | 315.7 | | 2 |
| DIMM 64 Mb SDRAM, PC-100,8ns, Acorp | 331 | 57 | 14 |
| DIMM 64M PC-100 | 360 | 60 | 3 |
| DIMM 64/128PC-100,8ns,IBMBRAND.от | 372 | 60 | 19 |
| DIMM 64/128PC-133,7,5ns,MicronBR,от | 496 | 80 | 19 |
| DIMM 128Mb SDRAM PC-100 | 624 | 107 | 5 |
| DIMM128MBSDRAMPC100(8нс,SPD,BRANDE | 685 | | 2 |
| Материнские платы | | | |
| 486 + CPU AMD DX 4*100 | 89 | 15 | 12 |
| Power NEC 100Mhz Socet 7 AT | 289 | 49 | 13 |
| ZIDA BX98 VIA Apollo,Socket370, AT | 325 | 56 | 14 |
| Socket370 PC-Partner ViaApolloPro A | 354.9 | | 2 |
| Alladin 5 100Mhz AGP Socet 7 AT | 360 | 61 | 13 |
| PCPartnerVIAApolloPRO,Socket370,ATX | 360 | 62 | 14 |
| POLARIS VIA Apollo Pro,Socket370,UD | 360 | 62 | 14 |
| Socket370LS6V693ViaApolloProAT(133, | 361.2 | | 2 |
| MB DCS ALI5 AGP AT socket 7 100MHz | 363 | 62 | 10 |
| VIA Apollo 133 PPGA UDMA66 AT | 366 | 62 | 13 |
| Socket7 ZIDA SIS530SVGA8MbAT100MHz | 367.5 | | 2 |
| ACORP(Soket7,Slot1,S370)BX/I810,от | 372 | 60 | 19 |
| PROCOMP(Slot1,S370)ZX/BX/I810,от | 372 | 60 | 19 |
| i440ZX 100Mhz AGP 133Mhz AT | 389 | 66 | 13 |
| PCPartnerBS1-918,VIAPro133,Sound,SI | 400 | 69 | 14 |
| PCPartner i440ZX,Socket370,P-IIICop | 406 | 70 | 14 |
| Socket370 PC-Partner i440ZX AT/ATX | 407.9 | | 2 |
| Socket370VIAApolloproplus133,AGP,AT | 415 | 70 | 18 |
| BIOSTAR M5SAB, SiS530, Video, AT | 418 | 72 | 14 |
| VIA Pro Slot1/Socket 370+SB | 420 | 70 | 3 |
| BIOSTAR M5SAA,SiS530,SoundPCI,mATX | 423 | 73 | 14 |
| Lucky Star, Socket370, i810, AT | 423 | 73 | 14 |
| PCPartner i440ZX, Socket 370, ATX | 429 | 74 | 14 |
| Socket7"PC Chips" M571MLR,vc4M,SB,FM | 434 | 74 | 18 |
| PCPartneri810,Socket370,Video,Sound | 435 | 75 | 14 |
| LS MVP4, 512kB.100,Sound, Video,AT | 441 | 76 | 14 |
| Socket370LSF810i810SVGASBAT/ATX(100 | 448.4 | | 2 |
| Socket7 PC-Chip SIS M571LMR SVGA+SB | 449.8 | | 2 |
| Slot1 LS 6BX2Vi440BXAT(100,AGP+5PCI | 464 | | 2 |
| Slot1 SG BX4800D i440BX ATX (100MHz | 467.1 | | 2 |
| i440BX AGP Slot1 ATX | 472 | 80 | 13 |
| CHAINTECH 6WIV,i810,SoundAC97,Socke | 481 | 83 | 14 |
| ASUSME-99B,SIS620,Socket370,AT | 493 | 85 | 14 |
| Slot1"Acorp" BX71 133 BX440,AGP,ATX | 496 | 84 | 18 |
| Intel WLi810,370,Intel752,DMA-66,SB | 496 | 85 | 5 |
| INTEL BEWLSAi810,PPGA,Video,Audio | 510 | 88 | 14 |
| MSI VIA693A,6156VA,SB64,UDMA-66,ATX | 513 | 88 | 5 |
| 440BX ATX | 522 | 87 | 3 |
| Slot1+Socket370 i810,4MDirectAGP,SB | 527 | 89 | 18 |
| AOpen Slot1 + Socket 370, 440BX,ATX | 539 | 93 | 1 |
| Slot1 MSI MS6199VA ViaApolloPro ATX | 544.6 | | 2 |
| MSI VIA693A,6153VA,FCPGA,UDMA-66,AT | 548 | 94 | 5 |
| INTEL SE440BX-2, ATX | 557 | 96 | 14 |
| ASUS(Soket7,Slot1,S370)BX/I810,от | 558 | 90 | 19 |
| MSI VIA694X, 6196VA,SB64,FCPGA,UDMA | 560 | 96 | 5 |
| MICROSTAR(Slot1.S370)BX/I810,от | 589 | 95 | 19 |
| MSI 440BX, 6163Pro,153MHz, ATX | 589 | 101 | 5 |
| MSI VIA694X,6309,FCPGA,SB64,UDMA-66 | 589 | 101 | 5 |
| Chaintech 6BTM 440BX Slot1 ATX | 590 | 100 | 13 |
| Slot1"MSI"6163Pro155 BX440,AGP,ATX | 602 | 102 | 18 |
| CHAINTECH 6BTM, i440BX, ATX | 609 | 105 | 14 |
| ASUS P2-99-B, i440ZX, AT | 615 | 106 | 14 |
| Slot1MSIMS6163i440BX(100(233-650) A | 624.2 | | 2 |
| Slot1 Chaintech 6BTM i440BX ATX | 627.2 | | 2 |
| ASUS P2-99, i440ZX, 100MHz, ATX | 632 | 109 | 14 |
| CHAINTECH6BTA3i440BX,SBCREATIVE,ATX | 650 | 112 | 14 |
| INTEL CC820,Bus133,Slot1,AGP4x,ATX | 650 | 112 | 14 |
| Intel CC820NA,Slot1,100/133,UDMA-66 | 665 | 114 | 5 |
| MSI 440BX,6163Master,153MHz,UDMA-66 | 682 | 117 | 5 |
| Intel CAi810E,UDMA-66,Intel752,SB64 | 682 | 117 | 5 |
| MSI i810E, 6178E,Video,AMR, UDMA-66 | 700 | 120 | 5 |
| Intel CC 820,100/133,SB64,UDMA-66 | 723 | 124 | 5 |
| MSI i820,6301,133,SB64,AMR,UDMA-66 | 758 | 130 | 5 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| INTEL SR440BX 100MHz +SB+16Mb TNT-2 | 761 | 130 | 10 |
| ABIT BE6-II,i440BX133,UDMA66,ATX | 766 | 132 | 14 |
| ASUS P3B-F,i440BX,100 Mhz,AGP,ATX | 777 | 134 | 14 |
| Slot1 ASUS P3BFi440BXATX(100,AGP+IS | 780.3 | | 2 |
| ABIT BE6-2 i440BX UDMA66 ATX | 797 | 135 | 13 |
| ASUS P3B-F I440BX AGP ATX | 797 | 135 | 13 |
| ASUS P3B-F/U66C,i440BX, UDMA66, ATX | 916 | 158 | 14 |
| MSI 440ZX, 6168, VooDoo3 16Mb , SB6 | 991 | 170 | 5 |
| MSI Dual 440BX,6120, UWSCSI AHA7895 | 1895 | 325 | 5 |
| MSI 440GX,6135,DualSlot-2,AIC7890UW | 2857 | 490 | 5 |
| Intel L440GX+, Slot-1, BOX, 0.18 | 2944 | 505 | 5 |
| Накопители | | | |
| Жесткие диски IDE | | | |
| IDE кабель 3 раз. 80pin UDMA66 | 24 | 4 | 13 |
| 52M SEAGATE | 53 | 9 | 12 |
| 540M Quantum | 207 | 35 | 12 |
| 4,3Gb FUJITSU,SEAGATE,SAMSUNG | 462 | 79 | 10 |
| FUJITSU MPE 4.3GB UDMA66 | 472 | 80 | 13 |
| 4,3GB FujitsuMPE(UDMA66,5400 об/хв, | 477.3 | | 2 |
| 4,3G Seagate | 480 | 80 | 3 |
| 4.3GBSeagateST34311A(UDMA33,5400об/ | 486.8 | | 2 |
| 6.4GB FujitsuMPE(UDMA66,5400 об/хв, | 504.8 | | 2 |
| QUANTUM Fireball EL51A013 (IDE, 5.1 | 509.1 | | 2 |
| FUJITSU MPE 6.4GB UDMA66 | 513 | 87 | 13 |
| FUJITSU (5400RPM) UDMA-66acc ,от | 527 | 85 | 19 |
| 6,4-8,4 Gb FUJITSU/QUANTUM/WD | 527 | 90 | 10 |
| QUANTUM (5400RPM) UDMA-66acc.,от | 558 | 90 | 19 |
| 8,4G Seagate UDMA66 | 576 | 98 | 18 |
| FUJITSU MPE 8.4GB UDMA66 | 584 | 99 | 13 |
| 8.4GB FujitsuMPE(UDMA66,5400об/хв, | 593.5 | | 2 |
| 10-20GbWD/FUJITSU/QUANTUM(5400/7200 | 603 | 103 | 10 |
| FUJITSU MPE 10.2GB UDMA66 | 631 | 107 | 13 |
| 10.2GB FujitsuMPE(UDMA66,5400об/хв, | 636.3 | | 2 |
| 13.6GB FujitsuMPE(UDMA66,5400 об/хв | 703.7 | | 2 |
| FUJITSU MPE 13.6GB UDMA66 | 708 | 120 | 13 |
| 10,2G Fujitsu | 714 | 119 | 3 |
| 15G Quantum UDMA66 | 755 | 128 | 18 |
| FUJITSU MPE 17.3GB UDMA66 | 785 | 133 | 13 |
| 17.3GB FujitsuMPE(UDMA66,5400 об/хв | 789.3 | | 2 |
| 10.2GBQuantumLM(UltraATA/66,7200об/ | 819.9 | | 2 |
| 10-- 20Gb IBM/QUANTUM (7200) | 831 | 142 | 10 |
| IBM DPTA 13.5GB 7200Rpm 2MB | 938 | 159 | 13 |
| 15.0GBQuantumLM(UltraATA/66,7200об/ | 948.4 | | 2 |
| IBM DPTA 20.4GB 7200Rpm 2MB | 1115 | 189 | 13 |
| Жесткие диски SCSI | | | |
| Fujitsu 9,1Gb UWSCSI (7200 rpm) | 1382 | 237 | 5 |
| IBM 9,1GB UWSCSI (7200rpm) | 1545 | 265 | 5 |
| 9,2G Seagate Barraguda U2WSCSI | 1620 | 270 | 3 |
| Fujitsu 9,1Gb UWSCSI (10000 rpm) | 2052 | 352 | 5 |
| Прочие | | | |
| CD 20x LITEON | 176 | 30 | 10 |
| Cyberdrive 24x | 208 | 35 | 18 |
| 40x Lite-On | 222 | 38 | 5 |
| 40x CyberDrive | 222 | 38 | 5 |
| CD-ROM IDE 44speed DELTA (ret) | 230.7 | | 2 |
| CD-ROM 44x Delta | 238 | 41 | 1 |
| 40x Samsung | 239 | 41 | 5 |
| Samsung 40-x UDMA33 | 242 | 41 | 13 |
| CD-ROM IDE 40speed Samsung | 244 | | 2 |
| 48x Samsung | 251 | 43 | 5 |
| 48x Philips | 268 | 46 | 5 |
| 52x Creative | 268 | 46 | 5 |
| TEAC 32x | 276 | 47 | 18 |
| TEAC 32-x UDMA/33 | 277 | 47 | 13 |
| CD-ROM 48x Sony | 278 | 48 | 1 |
| CD 32/40x TEAC | 287 | 49 | 10 |
| 40x Teac | 309 | 53 | 5 |
| DVD 2x/20 LG/TOCHIBA/HITACHI | 351 | 60 | 10 |
| DVD 6x/32 SONY/HITACHI | 480 | 82 | 10 |
| DVD 6x/32/10x/40 PIONIER | 538 | 92 | 10 |
| DVD-ROM 8x Samsung, (CD 40x), OEM | 641 | 110 | 5 |
| CD-RW 4x/4x/32x TEAC W54EK IDE | 1305 | 225 | 1 |
| CD-RW 4x4x32speed TEAC RW-54EK RTL | 1339 | | 2 |
| CD ReWriterSamsung206 6/4/24,int,ID | 1341 | 230 | 5 |
| CD-RW Yamaha 6x/4x/16x SCSI | 1680 | 280 | 3 |
| CD-RW 4x/8x/32x Sony 140S SCSI | 1734 | 299 | 1 |
| MO Drive 1,3G 3,5" int. SCSI | 2640 | 440 | 3 |
| Контроллеры | | | |
| PCI USB | 84 | 14 | 3 |
| PCI UDMA-66 | 144 | 24 | 3 |
| ADAPTEC AHA-2930U2W (uw,PCI,SCSI-3, | 1013 | | 2 |
| MultiMedia | | | |
| Мікрофон SR-M01 ( на прищепці ) | 13.9 | | 2 |
| Наушники Sony | 29 | 5 | 1 |
| Наушники с микрофоном DCS | 30 | 5 | 1 |
| HeadPhones Verbatim (наушники) | 35 | 6 | 5 |
| Активні колонки 5W (60PMPO, 1полоса | 38.6 | | 2 |
| Speakers Sony SRS-PC15 w/ AC ad. | 41 | 7 | 1 |
| Speakers SP-613, 100W | 41 | 7 | 14 |
| Speakers SoundLevel 60W PMPO | 47 | 8 | 5 |
| Speakers DTK SP-610 active | 52 | 9 | 1 |
| Sb ISA M/Media SC AD 1821 | 52.8 | | 2 |
| Speakers GENIUS/UMAX 60W / 240W,от | 56 | 9 | 19 |
| Speakers PRIMAX 90W | 58 | 10 | 14 |
| Sound Yamaha 724 PCI | 90 | 16 | 1 |
| Sb PCI YAMAHA SC724A | 100.2 | | 2 |
| Speakers Sony SRS-PC35 + AC ad. | 102 | 18 | 1 |
| Speakers JUSTER SP698 | 104 | 18 | 14 |
| Sound Card ForteMedia SF256 3D,PCI, | 104 | 18 | 14 |
| FM Tuner ISA | 120 | 20 | 3 |
| AUREAL Vortex-1 A3D PCI | 124 | 21 | 13 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| Speakers Flat Panel A-001, 200W | 133 | 23 | 14 |
| Speakers PRIMAX 200S | 133 | 23 | 14 |
| Sound Yamaha 744 PCI 4-channel | 139 | 24 | 1 |
| CREATIVE Sound Blaster SB 128 PCI | 139 | 24 | 14 |
| Soundcard,SpeakersCreativeLabs,от | 143 | 23 | 19 |
| Джойстик PRIMAX RAPTOR 3D (8 кнопок | 188.6 | | 2 |
| CREATIVE 16 VIBRA+FM-радио | 197 | 34 | 14 |
| Sound Card ForteMedia+FM tuner, PCI | 197 | 34 | 14 |
| SB Creative Vibra + FM | 199 | 34 | 10 |
| Speakers PRIMAX 240W | 203 | 35 | 14 |
| Speakers Verbatim 160W PMPO | 204 | 35 | 5 |
| Активні колонки 20W PRIMAX (240PMPO | 204.7 | | 2 |
| Speakers + subwoofer DTK 3D-106 | 215 | 37 | 1 |
| TV/FM-tuner,Camera,Grabber-LifeV,от | 217 | 35 | 19 |
| Sb DIAMOND MONSTER MX300 VORTEX2 (P | 240.4 | | 2 |
| Creative Live! 1024 PCI | 319 | 54 | 13 |
| CREATIVE SB Live Value, OEM | 336 | 58 | 14 |
| Видеокарты | | | |
| SVGA TRIDENT 3D 9750, 4Mb, AGP | 128 | 22 | 14 |
| Randition V2200 4Mb SGRAM, AGP, OEM | 134 | 23 | 5 |
| AGP 4MB S3 Trio3D/2x (SDRAM-7ns, 23 | 134 | | 2 |
| S3 TRIO 3D, 4Mb SGRAM, AGP | 139 | 24 | 14 |
| Rendition V2200 4MB AGP OpenGL | 142 | 24 | 13 |
| 4MB S3 Trio 3D 2x AGP | 146 | 25 | 1 |
| S3 (AGP) Trio 3D/Savage/Savage-4,от | 155 | 25 | 19 |
| ATI 4---8M AGP/PCI | 158 | 27 | 10 |
| Randition V2200 8Mb SGRAM, AGP, OEM | 181 | 31 | 5 |
| S3 TRIO 3D, 8Mb SDRAM, AGP | 186 | 32 | 14 |
| Rendition V2200 8MB AGP OpenGL | 189 | 32 | 13 |
| AGP 8MBSGVerteV2200(SGRAM 8ns, 230 | 193.1 | | 2 |
| ATI RageLTProXpert,230Mhz,8Mb | 209 | 36 | 14 |
| S3 Savage 4, 8Mb SDRAM, AGP | 220 | 38 | 14 |
| ATI RagePro 8Mb SDRAM,Xpert 98, AGP | 222 | 38 | 5 |
| S3 Savage 3D, 8Mb SDRAM, TV-Out | 226 | 39 | 14 |
| S3 Savage4 8Mb SDRAM, Diamond, AGP | 227 | 39 | 5 |
| 8MB Trident Blade 3D 2x AGP | 227 | 39 | 1 |
| S3 Savage 4 Pro 8MB AGP | 230 | 39 | 13 |
| AGP 8MB ATI Xpert98RagePro3D (SDRAM | 235.4 | | 2 |
| AGP 8MB SG Nvidia RIVA TNT2 VANTA ( | 258.4 | | 2 |
| ATI RAGE2000 8-32MbAGP/All-in-WONDE | 263 | 45 | 10 |
| NVidia RIVA-TNT II Vanta 8MB | 266 | 45 | 13 |
| SVGA RIVA VANTA, 8Mb SDRAM, AGP | 267 | 46 | 14 |
| ATI TV-Wonder LightTV-In,PAL/SECAM, | 268 | 46 | 5 |
| S3 Savage 4, 16 Mb, AGP | 273 | 47 | 14 |
| S3 Savage 4 Pro 16MB AGP | 289 | 49 | 13 |
| Riva TNT2 M64 8Mb SDRAM, MSI 8808 | 292 | 50 | 5 |
| S3 Savage4 16Mb SDRAM, AGP, OEM | 292 | 50 | 5 |
| 16MB S3 Savage 4 Pro 4x AGP | 308 | 53 | 1 |
| ASUS (AGP) V3000/V3400/V3800/V6600, | 310 | 50 | 19 |
| ASUS V3000---3800 TNT/TNT-2 8-32 Mb | 322 | 55 | 10 |
| NVidia RIVA-TNT 16MB AGP | 342 | 58 | 13 |
| ASUS V3800 Combat TNT2 Vanta, 8Mb | 342 | 59 | 14 |
| ATI TV-WonderTV-In,Stereo,PAL/SECAM | 356 | 61 | 5 |
| Riva TNT2 M64 16Mb SDRAM, AGP, OEM | 361 | 62 | 5 |
| RIVA TNT-2 M64/ULTRA 16/32Mb AGP | 363 | 62 | 10 |
| 16M AGPx4 RIVA TNT2 Vanta | 378 | 64 | 18 |
| NVidia RIVA-TNT II M64 16MB | 384 | 65 | 13 |
| Riva TNT2 M64 16Mb SDRAM, MSI 8807 | 391 | 67 | 5 |
| ATI Rage128 16,SGRAM,Xpert2000,AGP | 391 | 67 | 5 |
| VooDoo Banshee 16Mb SDRAM, AGP, OEM | 396 | 68 | 5 |
| SVGA Velocity 100 3DFx(Voodoo3),8Mb | 400 | 69 | 14 |
| AGP 16MB SG RivaTNT (SDRAM-6ns, 300 | 402.9 | | 2 |
| 3DFX BANCHE 16Mb PCI/AGP | 404 | 69 | 10 |
| 32M AGPx4 Savage 4 Pro | 409 | 69 | 18 |
| 16M PCI 3Dfx VooDoo Banshee | 415 | 70 | 18 |
| NVidia RIVA-TNT II Vanta 32MB | 425 | 72 | 13 |
| ATI Rage128 16,SGRAM,TV-Out,Xpert 2 | 431 | 74 | 5 |
| VOODOO (AGP) VELOSITY/2000/3000,от | 434 | 70 | 19 |
| ATI Rage128/300MHzXpert 2000PRoGL | 435 | 75 | 14 |
| Creative RIVA TNT2 M64, 16Mb SDRAM | 435 | 75 | 14 |
| FlyVideo"98 FM,TVTuner,FMradio,w/RC | 437 | 75 | 5 |
| ATI Rage128 Pro 16,SGRAM,Xpert2000 | 449 | 77 | 5 |
| 32M AGPx4 RIVA TNT2 Vanta | 452 | 77 | 18 |
| S3 Savage4 32Mb SDRAM, AGP, OEM | 455 | 78 | 5 |
| AverMediaTV Tuner,VideoCapture,w/RC | 466 | 80 | 5 |
| S3 Savage4 32M PCI | 468 | 78 | 3 |
| 32MB Riva TNT2 Vanta 4x AGP | 470 | 81 | 1 |
| 32M AGPx4 RIVA TNT2 M64 | 471 | 80 | 18 |
| Voodoo II 12M PCI | 474 | 79 | 3 |
| 32MB Riva TNT2 M64 4x AGP | 476 | 82 | 1 |
| Riva TNT2 16Mb SDRAM, MSI 8802 | 478 | 82 | 5 |
| ASUS V3400 RIVA TNT,16Mb SGRAM, AGP | 487 | 84 | 14 |
| ATI Rage128 32,SDRAM, Xpert 2000, A | 513 | 88 | 5 |
| ASUS V3800, RIVA TNT2, 16Mb SGRAM | 522 | 90 | 14 |
| ATI Rage128Xpert2000/250MHz,32Mb | 522 | 90 | 14 |
| ATI Rage128 32,SDRAM,TV-Out,Xpert 2 | 554 | 95 | 5 |
| 32M AGPx4 Savage 4 Pro plus | 595 | 101 | 18 |
| NVidia RIVA-TNT II Full 32MB | 608 | 103 | 13 |
| Voodoo 3 2000/3000 16Mb PCI/AGP(oem | 614 | 105 | 10 |
| ASUS AGP-V3400TNT, 16Mb, TV In/Out | 638 | 110 | 14 |
| Riva TNT2 32Mb SDRAM, MSI 8806 | 641 | 110 | 5 |
| AGP 16MB STB VoodooIII-2000 (SGRAM- | 685 | | 2 |
| AGP 16MB MATROX MILLENIUM G400 (SGR | 722 | | 2 |
| MATROX G400 16Mb | 737 | 127 | 14 |
| NVidia RIVA-TNT II Ultra 32MB | 738 | 125 | 13 |
| VooDoo3 3000 16Mb SDRAM, AGP, OEM | 746 | 128 | 5 |
| ASUS V3800Pro,RIVATNT2,32M SGRAM | 789 | 136 | 14 |
| Voodoo3 3000 3DFx, 16Mb SDRAM, AGP | 800 | 138 | 14 |
| AGP 32MBASUSV3800RivaTNT2PRO(RTL) | 834.5 | | 2 |
| 32M AGPx4 TNT2 Ultra | 837 | 142 | 18 |
| 16M PCI 3Dfx VooDoo III STB3000 | 885 | 150 | 18 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| AGP 32MBASUSV3800PureRivaTNT2Ultra( | 942.3 | | 2 |
| Matrox Millenium G400, Single Head | 980 | 169 | 14 |
| AGP 32MBASUSV3800RivaTNT2PROwTVI/O+ | 1059 | | 2 |
| ATI All-In-Wonder 128 32Mb TV , PAL | 1079 | 185 | 5 |
| AGP 32MB Chaintech Riva GeForce 256 | 1264 | | 2 |
| **Мониторы** | | | |
| 14"-15" COMPAQ, NEC (б/у 97-98гг) | 472 | 80 | 13 |
| Samsung 14" 0.28 SAMTRON 458 (MPR2) | 687.2 | | 2 |
| Samtron 14" 45B 1024x768@60Hz | 711 | 122 | 5 |
| 14" Samsung Samtron 45B | 714 | 121 | 13 |
| 14" SAMTRON/SAMSUNG 450B | 714 | 122 | 10 |
| 14" [illegible] 104B 1024x768 75Hz | 738 | 125 | 13 |
| Samsung 14" 0.28 450B (800x600@85Hz | 746.7 | | 2 |
| 14" Samsung SM 450B, 1024x768@60 Hz | 748 | 129 | 14 |
| HYUND14"/17"до1600x1200x75,0,26",от | 775 | 125 | 19 |
| SAMS14"/21"до1600x1200x85,0.27",от | 775 | 125 | 19 |
| 15" DTK 556BA 0.28 MPR-2 | 812 | 140 | 1 |
| 15"LG 520/575N 1280x1024/FLATRON775 | 831 | 142 | 10 |
| 15" Samtron 55E, 1024x768@60 Hz | 841 | 145 | 14 |
| Samtron 15" 55E, 0.28 | 845 | 145 | 5 |
| 15" Samsung Samtron 55E | 867 | 147 | 13 |
| DTK15"/19"до1600x1200x85Hz,0,26",от | 868 | 140 | 19 |
| Samsung 15" 0.28 550S (800x600@85Hz | 877.2 | | 2 |
| ViewSonic 15" E651 (0.28,800x600@85 | 879.5 | | 2 |
| 15" ViewSonic E651, 1024x768@70 Hz | 887 | 153 | 14 |
| 15" Samsung SM 550S, 1024x768@75 Hz | 893 | 154 | 14 |
| 15" DTK 570KA 0.28 TCO-95 | 899 | 155 | 1 |
| Samsung 15" 550S,0.28,LR NI,Digital | 904 | 155 | 5 |
| 15" Samsung 550S,550B | 907 | 155 | 10 |
| 15" Samsung SyncMaster 550S | 915 | 155 | 13 |
| 15" LG 575N, 1280x1024@60Hz | 957 | 165 | 14 |
| 15" Samtron 55B, 1280x1024@60 Hz | 957 | 165 | 14 |
| 15" Samsung 550 S | 962 | 163 | 12 |
| 15" PHILIPS 105S | 965 | 165 | 10 |
| Samtron 15" 55B, 0.28,LRNI,Digital | 974 | 167 | 5 |
| LG 15" 0.28 575N (13.8"-видимый раз | 976.9 | | 2 |
| 15"HYUN DeluxScanS570 C0,28TCO95 | 991 | 168 | 12 |
| Samsung 15" 0.28 550B (1024x768@85H | 1003 | | 2 |
| LG 15" 575C,OSD,0.28 | 1009 | 173 | 5 |
| 15" Samsung SM 550B, 1280x1024@60Hz | 1015 | 175 | 14 |
| LG 15" 57M,OSD,0.28,MultiMedia | 1026 | 176 | 5 |
| Samsung 15"550bT(TCO-99),0.28,LRNI | 1032 | 177 | 5 |
| 15" Samsung SyncMaster 550B | 1044 | 177 | 13 |
| 15" LG 57M, 1280x1024@60 Hz | 1056 | 182 | 14 |
| 15" ViewSonic G655, TCO 99 | 1085 | 187 | 14 |
| 15" Samsung 550 B | 1151 | 195 | 12 |
| 15" SONY 110EST,TCO 95 | 1218 | 210 | 14 |
| 15"SONY 110EST/100A/100ETCO-92,0.25 | 1229 | 210 | 10 |
| SONY 15" 100ES, Original | 1253 | 215 | 5 |
| 15" SONY E100E,1280x1024@60Hz | 1276 | 220 | 14 |
| 17" Samtron 75E, 1280x1024@60 Hz | 1293 | 223 | 14 |
| 17" DTK DE 770 KAW TCO99 | 1298 | 220 | 13 |
| LG 17" 77i,OSD,0.28 | 1300 | 223 | 5 |
| 15" Sony A100 0.24 FD Trinitron USB | 1305 | 225 | 1 |
| 15" SONY E100 FD Trinitron 0.24 | 1310 | 222 | 13 |
| Samtron 17"75E, 0.28,1280x1024@60Hz | 1312 | 225 | 5 |
| SONY 15" E100, Original | 1312 | 225 | 5 |
| SONY15"/24"до1600x1200x120,0,22",от | 1333 | 215 | 19 |
| 15" Sony E100 0.24 FD Trinitron | 1334 | 230 | 1 |
| 17" DTK 770KA 0.28 TCO-95 | 1334 | 230 | 1 |
| 17" Samsung SM 750S, 1280x1024@60Hz | 1351 | 233 | 14 |
| Samsung 17" 750S, 0.28, LR NI, OSD | 1388 | 238 | 5 |
| Sony E100E 15" | 1410 | 235 | 3 |
| 15" Sony E100 TCO 99 | 1446 | 245 | 12 |
| 17"HYUN Delux Scan7770 0,27TCO 95 | 1534 | 260 | 12 |
| Samtron 17"75G, 0.28,1280x1024@75Hz | 1551 | 266 | 5 |
| 17" Samsung SyncMaster 755DF | 1693 | 287 | 13 |
| 17" Samsung SM 755DF,FLAT | 1711 | 295 | 14 |
| Samtron 17"75P, 0.28,1280x1024@75Hz | 1720 | 295 | 5 |
| LG 17" 775FT, Flatron, OSD, 0.25 | 1749 | 300 | 5 |
| 17" Samsung SM 750P, 1600x1200@75Hz | 1792 | 309 | 14 |
| Samsung 17" 750p+, 0.26, LR NI, OSD | 1825 | 313 | 5 |
| 17" Samsung SM700IFT,1600x1200@76Hz | 2001 | 345 | 14 |
| Samsung 17" 0.21/0.25 700IFT (16", | 2025 | | 2 |
| Samsung 17" IFT, 0.25, DynaFlat,OSD | 2041 | 350 | 5 |
| 17" Samsung SyncMaster 700IFT | 2065 | 350 | 13 |
| LG 17" 795FT+, Flatron, OSD, 0.25 | 2070 | 355 | 5 |
| LG Flatron 795 Plus 17" | 2160 | 360 | 3 |
| 17" SONY E200E,1600x1200@60Hz | 2175 | 375 | 14 |
| 17" Sony E200 0.24 FD Trinitron | 2204 | 380 | 1 |
| 19" DTK 995LC 0.26 TCO-99 | 2366 | 408 | 1 |
| 17" Sony G200 0.24 FD Trinitron | 2668 | 460 | 1 |
| Samsung 19" 950p, LR NI, OSD | 2752 | 472 | 5 |
| Samsung 19" IFT, 0.25, DynaFlat,OSD | 3020 | 518 | 5 |
| 19" Samsung SM 900NF 1600x1200@76Hz | 3045 | 525 | 14 |
| 15" Samsung 570TFT | 6960 | 1200 | 14 |
| 15" Sony M151 ЖК панель | 8410 | 1450 | 1 |
| **Устройства ввода** | | | |
| Mouse 3key Ser, PS/2 | 15 | 3 | 13 |
| Коврик кожаный | 15 | 3 | 13 |
| "миша" 3 but. PS/2 | 18.3 | | 2 |
| Mouse GENIUS, 520dpi, Scroll.от | 19 | 3 | 19 |
| "миша" 3 but. serial | 19.2 | | 2 |
| Mouse DCS 2-button + scrolling,PS/2 | 26 | 5 | 1 |
| Mouse DCS 2-button + scrolling, USB | 32 | 6 | 1 |
| Keyboard Enjoy Win95 | 35 | 6 | 13 |
| Клавиатуры, мыши, колонки ПРОЗРАЧНЫ | 41 | 7 | 10 |
| клавіатура Samsung SEM-DC8UL (104 k | 42.5 | | 2 |
| Keyboard ORTEK 107k Win'98, Ergo,от | 43 | 7 | 19 |
| Mouse Microsoft, 720dpi, Scroll,от | 43 | 7 | 19 |
| "mouse" MITSUMIECM-S5002Scroll PS/2 | 70.4 | | 2 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| Keyb.MicrosoftEliteWin'98,Ergo,от | 248 | 40 | 19 |
| Internet camera USB | 450 | 75 | 3 |
| **Модемы** | | | |
| int. Motorola 56K+V.90 soft PCI | 113 | 20 | 1 |
| Rockwell, Practical,Motorola 56Kint | 129 | 22 | 10 |
| int. Rockwell 56K+V.90 soft PCI | 136 | 24 | 1 |
| Fax/Modem Best 33,600 Voice, Int | 198 | 34 | 5 |
| Super Grace 33600 Voice ext. | 260 | 44 | 13 |
| Acorp 56K V90 Voice ISA Int. | 271 | 46 | 13 |
| ext. Tompson 56K+V.90 soft USB | 299 | 52 | 1 |
| Int.DIAMOND 56kbps V.90 PCI | 308.3 | | 2 |
| ACER/PROLINK 56K ext VI | 316 | 54 | 10 |
| Acorp 56K V90 Voice ext. | 325 | 55 | 13 |
| Fax/Modem A-Corp 33600 Voice, Ext | 338 | 58 | 5 |
| int. USR Sportster 56000bit/s голос | 339.5 | | 2 |
| Acorp, 56K+ V.90, Voice, Ext. (Укр. | 372 | 60 | 19 |
| ext. Acer 56K+V.90 Serial | 400 | 69 | 1 |
| GVC 56K ASVD ext w/cable(UKR) | 410 | 70 | 10 |
| IDC 2814/5614 ext AON | 433 | 74 | 10 |
| GVC, 56K+ V.90, Voice, Ext. (Укр.) | 434 | 70 | 19 |
| GVC 56K ext. | 450 | 75 | 3 |
| IDC, 33,6+V.34, Voice, Ext. (Укр.) | 465 | 75 | 19 |
| ext.IDC-2814BXL/VR+ 33600bit/s голо | 474.4 | | 2 |
| Fax/Modem IDC 3614, Flash, ext | 513 | 88 | 5 |
| ext.USR Sportster 56000bit/s (3Com, | 513.2 | | 2 |
| USR SPORTSTER 56K EXT(RUS) | 527 | 90 | 10 |
| Fax/Modem MicroTecZDX,56KVoice,Ext | 542 | 93 | 5 |
| ZYXEL OMNI 56K ext(ukr) | 579 | 99 | 10 |
| ext.IDC-5614BXL/VR 56000bit/s голос | 619.8 | | 2 |
| IDC. 56K+ V.90, Voice, Ext. (Укр.) | 651 | 105 | 19 |
| Fax/Modem IDC 5614, Flash, ext | 700 | 120 | 5 |
| Fax/Modem IDC 2814, BXL, Voice, ext | 915 | 157 | 5 |
| **Сетевое оборудование** | | | |
| Cable Ethernet 50 Ohm | 3 | 0 | 5 |
| BNC Connector (Обжимной) | 3 | 1 | 5 |
| BNC Terminator | 15 | 3 | 5 |
| Ethernet PCI Combo | 58 | 10 | 5 |
| Ethernet ISA Combo | 58 | 10 | 5 |
| 10/100 TX Ethernet Realtek RJ-45PCI | 64 | 11 | 1 |
| Surecom PCI Combo BNC/UTP | 65 | 11 | 13 |
| PCI Ethernet 10Mb BNC+UTP | 66 | 11 | 3 |
| ETHERNET PCI BNC+TP | 66.3 | | 2 |
| Surecom PCI UTP 10/100Mbit | 83 | 14 | 13 |
| ETHERNET PCI Compex 10/100Mb | 98.2 | | 2 |
| Ethernet D-Link 530CT+ 10 Mbit PCI | 140 | 24 | 5 |
| Ethernet D-Link 10/100 Mbit PCI | 169 | 29 | 5 |
| Hub Acer 8xRJ-45 + 1xBNC 10Mbps | 267 | 46 | 1 |
| Ethernet 3Com,3C-905TX,100Mbit,UTP | 297 | 51 | 5 |
| ETHERNET PCI 3Com 905TX 10/100Mb | 305.4 | | 2 |
| HUB Intel, 8 Port, 10 Mb | 338 | 58 | 5 |
| Ethernet PCMCIA Compex 10M, Combo | 385 | 66 | 5 |
| Hub DTK 8-port 10/100 TX RJ-45 | 464 | 80 | 1 |
| **Корпуса** | | | |
| Mini-Midi Tower AT-ATX (24 вида) | 100 | 17 | 13 |
| Mini Tower 200W, AT | 105 | 18 | 5 |
| AT (180W, Mini Tower, 2x5"відсіки, | 114.8 | | 2 |
| MidiTower ATX (200W, 3x5"відсіки, 1 | 165.1 | | 2 |
| Middle Tower 200W, AT | 169 | 29 | 5 |
| Big Tower, 230W, AT | 181 | 31 | 5 |
| ATX Midi Tower, 230W, 3x5" 1x3" | 187 | 32 | 5 |
| 19" 4unit ATX 250W | 1620 | 270 | 3 |
| 19" 4unit ATX 2*300W | 3540 | 590 | 3 |
| **Прочее (комплектующие)** | | | |
| Cooler HDD MAP HTP | 90 | 15 | 3 |
| Вентилятор для CPU Pentium/Celeron | 19.7 | | 2 |
| Кабель "нуль"-модем DB 9м-DB 9м (CO | 27.5 | | 2 |
| Сумка для CD- 8622 ( 24 CD-диска, P | 31.1 | | 2 |
| Перехідник Slot1 <--- Socket 370 (w | 35.2 | | 2 |
| Перехідник Slot1 <--- Socket 370 (f | 54.2 | | 2 |
| **КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ** | | | |
| **Матричные принтеры** | | | |
| EPSON LX-300 | 731 | 126 | 14 |
| EPSON LX-300 (9гол., A4, рус.) | 744.6 | | 2 |
| Epson LX-300 | 792 | 132 | 3 |
| Epson LX 300, A4 | 845 | 145 | 5 |
| Epson LQ 100, A4, 21 pin | 875 | 150 | 5 |
| Epson LX 1050+, A3 | 1370 | 235 | 5 |
| EPSON FX-1170 | 1554 | 268 | 14 |
| OKI 3311, A3, 425зн/мин, | 2180 | 374 | 5 |
| Epson FX 1180, A3, 380зн/мин | 2536 | 435 | 5 |
| **Струйные принтеры** | | | |
| Canon BJC 250/ 1000/2000/3000 | 392 | 67 | 10 |
| Canon BJC-1000 (600dpi, повнокольор | 396.1 | | 2 |
| Canon BJC-1000 A4 color cartr. | 435 | 75 | 1 |
| Canon BJC-250EX Rus A4 600dpi | 437 | 74 | 13 |
| Canon BJC 1000 | 444 | 74 | 3 |
| Canon, HP, Epson, Lexmarkacc.,от | 465 | 75 | 19 |
| LEXMARK Z11,1200*1200dpi, 4/2,5ppm | 476 | 82 | 14 |
| HP DeskJet610Color, 5/2.5ppm,600dpi | 522 | 90 | 14 |
| HP 610C/710C | 538 | 92 | 10 |
| Canon BJC-2000 | 539 | 93 | 14 |
| HP DJ-610C (A4, 600dpi, 5стор/2,5ст | 544.6 | | 2 |
| Canon BJC-2000 A4 black+color cartr | 551 | 95 | 1 |
| HP DeskJet 610C A4 600dpi | 555 | 94 | 13 |
| HP DJ 610 | 570 | 95 | 3 |
| HP DJ 610 Color Light | 571 | 98 | 5 |
| Epson Stylus 460 A4 720x720dpi | 572 | 97 | 13 |
| EPSON Stylus Color 460 (A4,повнокол | 595.7 | | 2 |
| EPSON Stylus Color 660 (A4,повнокол | 649.3 | | 2 |
| EPSON Stylus Color 660, 5 / 3 ppm | 650 | 112 | 14 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| Epson Stylus 440 Color,1440x720 dpi | 682 | 117 | 5 |
| XeroxInkJetDocuPrint8JColor,600dpi | 746 | 128 | 5 |
| HP DeskJet710Color,6/3ppm,600dpi | 795 | 137 | 14 |
| HP DJ-710C (A4, 600dpi+PhotoRETII, | 808.6 | | 2 |
| Canon BJC-3000 A4 CMYK color cartr. | 841 | 145 | 1 |
| Epson Stylus 640 Color,1440x720 dpi | 875 | 150 | 5 |
| HP DeskJet 815Color,7/5ppm,600dpi | 957 | 165 | 14 |
| Epson Stylus 740 Color,1440x720 dpi | 1242 | 213 | 5 |
| Epson Stylus Photo 700,1440x720 dpi | 1487 | 255 | 5 |
| HP DJ 895 Cxi | 1819 | 312 | 5 |
| HP Desk Jet 1120C | 2233 | 385 | 14 |
| HP DJ 1120C, A3 | 2723 | 467 | 5 |
| ALPS 1200x600 dpi, Сублимационный | 2874 | 493 | 5 |
| **Лазерные принтеры** | | | |
| HP LaseJet 1100 A4 600dpi 8cpp | 2207 | 374 | 13 |
| OKIPAGE 6W (600dpi, 6 page/min,rim | 1140 | | 2 |
| OKI PAGE 6W | 1160 | 200 | 14 |
| OKI Okipage 6W (600dpi,6ppm,GDI) | 1178 | 200 | 18 |
| OKIpage 4w Plus | 1283 | 220 | 5 |
| Canon LBP-800 A4 600dpi 8pps | 1711 | 295 | 1 |
| OKI Okipage 8P (1200dpi,8ppm,PCL6) | 1859 | 315 | 18 |
| XEROX P8EX+тонер на 5000копий,600dp | 1966 | 339 | 14 |
| Xerox P8E | 2130 | 355 | 3 |
| Xerox Laser4508,8ppm,600dpi,4MRAM | 2157 | 370 | 5 |
| HP LaserJet 1100 | 2163 | 373 | 14 |
| HP LaserJet 1100 (A4, 600dpi, 8стор | 2181 | | 2 |
| HP LJ 1100 (600x600 dpi, 8ppm, 2Mb) | 2215 | 380 | 5 |
| FS-680 8 арк/хв., 600 dpi, 4 МБ | 2229 | 398 | 7 |
| HP LJ 1100 | 2280 | 380 | 3 |
| HP LaserJet 1100A. Print/Copy/Scan | 2755 | 475 | 14 |
| FS-680/12MB/Ethernet I/F. | 3606 | 644 | 7 |
| HP LaserJet 2100 | 3869 | 667 | 14 |
| HP LJ 2100 | 4343 | 745 | 5 |
| FS-1200 12 арк/хв., 600 dpi, 4МБ | 4385 | 783 | 7 |
| FS-1750 14 арк/хв., 1200 dpi,8 МБ | 5594 | 999 | 7 |
| HP LJ 2100 N | 6151 | 1055 | 5 |
| FS-1200, 12MB. Ethernet I/F(SB-4e) | 6182 | 1104 | 7 |
| FS-1200, 12MB. Ethernet I/F(SB-110) | 6328 | 1130 | 7 |
| FS-1750, 24MB, Ethernet I/F (SB-4e) | 7487 | 1337 | 7 |
| FS-1750, 24MB, Ethernet I/F (SB-110 | 7622 | 1361 | 7 |
| HP LJ 4000 | 7666 | 1315 | 5 |
| FS-3750 18 арк/хв., 1200 dpi, 16 МБ | 7862 | 1404 | 7 |
| FS-3750, 32MB, Ethernet I/F (SB-4e) | 9834 | 1756 | 7 |
| FS-6700 20 арк/хв., A4, 11арк/хв. A | 9878 | 1764 | 7 |
| HP LJ 5000 | 9882 | 1695 | 5 |
| FS-3750, 32MB, Ethernet I/F (SB-110 | 9968 | 1780 | 7 |
| FS-6700/20MB/ Ethernet I/F (SB-4e) | 11144 | 1990 | 7 |
| FS-6700/20MB/ Ethernet I/F (SB-110) | 11278 | 2014 | 7 |
| HP LJ 5000 N | 13584 | 2330 | 5 |
| FS-7000+ 28 арк/хв., A4, 16арк/хв. | 16223 | 2897 | 7 |
| FS-7000+/24MB/Ethernet I/F(SB-4e) | 17265 | 3083 | 7 |
| FS-7000+/24MB/ Ethernet I/F (SB-110 | 17360 | 3100 | 7 |
| FS-9000 36 арк/хв., A4, 20 арк/хв. | 18267 | 3262 | 7 |
| FS-9000/32MB/ Ethernet I/F(SB-4e) | 19264 | 3440 | 7 |
| FS-9000/32MB/ Ethernet I/F (SB-110) | 19359 | 3457 | 7 |
| FS-5900C Цвет., Ч/Б16 с/м A4, цв. 4 | 19477 | 3478 | 7 |
| FS-5900C/112 MB/Ethernet I/F | 20798 | 3714 | 7 |
| FS-5900C/112 MB/ Ethernet I/F (SB-1 | 24662 | 4404 | 7 |
| Lexmark Optra E+, 600x600 dpi, 2 MB | | | 5 |
| **Сканеры** | | | |
| Mustek 6000P LPT (300dpi x600dpi) | 361 | 62 | 5 |
| Acer Prisa 340P A4 300x600dpi, LPT | 377 | 65 | 1 |
| PRIMAX COLORADO 1200P,600x1200dpi | 418 | 72 | 14 |
| PrimaxColorado1200P19200USB/19200SC | 421 | 72 | 10 |
| Genius, Mustek, Primax, Umaxacc.,от | 434 | 70 | 19 |
| PrimaxColoradoDirect,LPT,(300x600dp | 455 | 78 | 5 |
| Primax Colorado 9600 (36bit, 300*60 | 460.6 | | 2 |
| Genius Vivid A4 600x1200dpi, USB | 476 | 82 | 1 |
| PrimaxColoradoPro,LPT,(600x1200dpi) | 478 | 82 | 5 |
| MUSTEK SCANEXPRESS 1200 UB | 499 | 86 | 14 |
| MUSTEK 1200CU,600x1200dpi,36Bit,USB | 505 | 87 | 14 |
| Acer Prisa 640U A4 600x1200dpi, USB | 574 | 99 | 1 |
| Primax One Touch 7600 (36bit, 600*1 | 591.6 | | 2 |
| MUSTEK SCANEXPRESS 12000 SP | 597 | 103 | 14 |
| HP ScanJet 3200C (A4, 600опт(9600пр | 603.1 | | 2 |
| Acer Prisa 640S A4 600x1200dpi,SCSI | 615 | 106 | 1 |
| Mustek 12000P SCSI (600dpi x1200dpi | 711 | 122 | 5 |
| AGFA 1212P LPT 600*1200 dpi | 750 | 125 | 3 |
| HP ScanJet 3300C (A4, 600опт(9600пр | 777.1 | | 2 |
| AGFA 1212U USB 600*1200 dpi | 894 | 149 | 3 |
| EPSON Perfection 610 (600x2400dpi,3 | 906.7 | | 2 |
| Primax Profi, SCSI, (600x1200dpi) | 1137 | 195 | 5 |
| HP ScanJet 4100 A4, USB | 1137 | 195 | 5 |
| HP ScanJet 6250 | 3102 | 532 | 5 |
| **Источники бесперебойного питания (UPS)** | | | |
| Интерфейсный кабель к UPS | 12 | 2 | 14 |
| KING Step 325A (325BA,аналог"Back P | 385.5 | | 2 |
| APC BACK - UPS 300 VA | 447 | 77 | 14 |
| PowerCom 425A | 456 | 76 | 3 |
| PowerCom Back Pro Smartacc.,от | 465 | 75 | 19 |
| PowerCom 325 VA, Pro | 484 | 83 | 5 |
| PowerCom 525A | 510 | 85 | 3 |
| MGE Pulsar EL-2 250VA/175W | 510 | 88 | 1 |
| PowerCom 280 VA, KingOffice | 525 | 90 | 5 |
| APC / GW Back Pro Smartacc.,от | 527 | 85 | 19 |
| PowerCom 425 VA, Pro, Smart | 548 | 94 | 5 |
| PowerCom 525 VA, Pro | 548 | 94 | 5 |
| APC BACK - UPS 500 VA | 551 | 95 | 14 |
| PowerCom 500VA,KingOfficePro,Smart | 635 | 109 | 5 |
| MGE Pulsar EL-4 450VA/280W | 742 | 128 | 1 |
| PowerCom 625 VA, Pro, Smart | 775 | 133 | 5 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| GreenWave Внешние батареи,12 шт 7Ач | 1253 | 215 | 5 |
| APC BACK - UPS PRO 650SI | 1317 | 227 | 14 |
| GreenWave Smart1000A | 1353 | 232 | 5 |
| GreenWave Smart 1400A | 2058 | 353 | 5 |
| **Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры** | | | |
| Power Cub 1.8m | 35 | 6 | 13 |
| Фильтр 5 розеток | 39 | 7 | 3 |
| Фильтр 5 розеток для UPS | 42 | 7 | 3 |
| MGE Pulsar CL 5xDIN; 1,8 m | 116 | 20 | 1 |
| MGE Pulsar CL+ 5xDIN + RJ-11; 1,8 m | 157 | 27 | 1 |
| **ОРГТЕХНИКА** | | | |
| **Копировальные аппараты** | | | |
| Canon FC-220 A4 4cpm portable | 1769 | 305 | 1 |
| Canon PC-890 A4 12cpm zoom | 4524 | 780 | 1 |
| **КНИГИ** | | | |
| **Издательство "Юниор"** | | | |
| Mastering CorelDraw! 7 + CD | 7 | | 9 |
| Книги по компьютерной графике, от | 7 | | 9 |
| Книги по MS Office, Word, Excel, от | 10 | | 9 |
| Книги по работе с БД, от | 10 | | 9 |
| Книги по ОС(Win3x,WinNT,Linux), от | 10 | | 9 |
| Пр[illegible]ние на Borland Pascal 7.0 | 12 | | 9 |
| Азбука Windows 98 | 15.6 | | 9 |
| Самоучители работы на ПК, от | 16 | | 9 |
| Работа на ПК. Практ. курс | 20 | | 9 |
| Компьютерные сети | 22 | | 9 |
| AUTOCAD 2000 на примерах | 29 | | 9 |
| Excel для ученых, инж. и студ. | 29 | | 9 |
| Книги для профессионалов, от | 30 | | 9 |
| **УСЛУГИ** | | | |
| **Ремонт** | | | |
| Ремонт любых модулей памяти,от | 12 | 2 | 3 |
| Ремонт компьютеров, от | 30 | 5 | 12 |
| Ремонт источников питания, от | 30 | 5 | 12 |
| Ремонт мониторов, от | 59 | 10 | 12 |
| Ремонт принтеров, от | 59 | 10 | 12 |
| **Заправка картриджей** | | | |
| Заправка картриджа струйных принтер | 30 | 5 | 12 |
| Заправка картриджа HP LJ от | 65 | 11 | 12 |
| Заправка картриджа CANON от | 65 | 11 | 12 |
| **Модернизация ПК** | | | |
| Модернизация ПК,от | 60 | 10 | 3 |
| ЗаменаHDDот 420на4,3 и больше от | 118 | 20 | 12 |
| Замена принтеров на новые модели от | 118 | 20 | 12 |
| Замена монит14,15"на15"... 21"от | 295 | 50 | 12 |
| Модерн 286/586 на Pentium от | 354 | 60 | 12 |
| Модерн 286/586 на K6-2-266/16 от | 797 | 135 | 12 |
| Модерн 286/586 на K6-2-350/32 от | 1115 | 189 | 12 |
| Модерн 286/586 на Celeron400/32 от | 1269 | 215 | 12 |
| Модерн 286/586 на K6-2-400/32 от | 1298 | 220 | 12 |
| Модерн 286/586 на PII 400 от | 2036 | 345 | 12 |
| **Доступ в Интернет в режиме "Dial-Up"** | | | |
| Регистрация | 55 | 10 | 11 |
| Тестовое подключение (5 дней) | 55 | 10 | 11 |
| Выезд специалиста | 109 | 20 | 11 |
| **Доступ к сети по фиксированной абонплате, в месяц** | | | |
| При повременном доступе (вкл. 5 часов) | 55 | 10 | 11 |
| Ночное время (студ., 24:00 - 9:00) | 109 | 20 | 11 |
| Off-line | 109 | 20 | 11 |
| Выходные дни (с 7:00 сб до 7:00 пн) | 136 | 25 | 11 |
| Internet Unlimited Home (21:00-9:00 | 146 | 25 | 10 |
| Вечернее время (20:00 - 3:00) | 164 | 30 | 11 |
| Дневное время (9:00 - 19:00) | 218 | 40 | 11 |
| Internet Unlimited Full (круглосуто | 234 | 40 | 10 |
| Без ограничений | 354 | 65 | 11 |
| **Повременный доступ сети** | | | |
| 24:00 - 9:00 | 3 | 1 | 11 |
| 9:00 - 24:00 | 8 | 2 | 11 |
| Карточка IP Telecom на $5-$10 | 30 | 5 | 13 |

| Код | Название фирмы | Стр |
|---|---|---|
| 1 | BMS Trading (044-5607271) | 17 |
| 2 | DiaWest (044-4556655) | 1 |
| 3 | Epos (044-4625268) | 6 |
| 4 | IP Telecom (044-2388989) | 22 |
| 5 | Spin White (044-4635998) | 25 |
| 6 | UCT (044-2208170) | 24 |
| 7 | Вета (044-2468272) | 4 |
| 8 | Виадук (044-4636717) | 21 |
| 9 | Издательство "Юниор"(044-4528222) | |
| 10 | Инкософт (044-2464389) | 23 |
| 11 | Интерлинк (044-2419524) | 7 |
| 12 | Кварк-М (044-4411616) | 5 |
| 13 | КомТехСервис (044-2165567) | 9 |
| 14 | Корифей (044-4510242) | 20 |
| 15 | Навигатор (044-2419494) | 2 |
| 16 | Резидент-Л (044-2514816) | 8 |
| 17 | Семиком (044-5655160) | 8 |
| 18 | Творчество (044-2341204) | 13 |
| 19 | Тест98 (044-2297322) | 13 |

# ПОРА ПОДУМАТЬ О БУДУЩЕМ!

Откликнувшись на многочисленные просьбы наших читателей, особенно проживающих вне КИЕВА, – редакция еженедельника «Мой компьютер»

**ОБЪЯВЛЯЕТ!**

Открылась редакционная подписка.

Определите по таблице категорию и соответствующую стоимость.

| Категория подписчика | Период подписки | Мой компьютер (в грн) | Мой компьютер Игровой (в грн) | Примечание |
|---|---|---|---|---|
| Для физических лиц | 1 месяц | 5 | 2.1 | |
| | 3 месяца | 15 | 6.3 | |
| | 6 месяцев | 30 | 12.6 | |
| | 12 месяцев | 60 | 25.2 | |
| Для юридических лиц (с доставкой в офис по Киеву) | 1 месяц | 7 | — | Подписка для организаций |
| | 3 месяца | 21 | — | |
| | 6 месяцев | 42 | — | |
| | 12 месяцев | 84 | — | |
| Льготная (с доставкой в офис по Киеву) | 1 месяц | 4.4 | 1.8 | Для: детских домов школ-интернатов; специализированных кружков; военных училищ |
| | 3 месяца | 13.2 | 5.4 | |
| | 6 месяцев | 26 | 10.5 | |
| | 12 месяцев | 50 | 20 | |

Право на льготную подписку должно быть подтверждено соответствующим документом, направленным в редакцию.

## ВНИМАНИЕ!

**Только подписка в редакции автоматически делает Вас участником программы** «Пора подумать о будущем». В рамках данной программы состоится НОВОГОДНЯЯ ЛОТЕРЕЯ, в которой будет разыграно множество призов.

**В их числе:**

10 б/п годовых подписок на наши издания на 2001 год; Компьютеры и комплектующие; Мониторы и компьютерная периферия; Оргтехника и бытовая аппаратура; И многое, многое другое.

**ПОВІДОМЛЕННЯ**

300205826098, ООО «К-Инфо» — Форма № ПД-4

отримувач платежу

Установа банку — Старокиевское отделение ПИБ г. Киева МФО 322227

Рахунок отримувача: 26002301301344 ЗКПО 30020581 — Особовий рахунок:

прізвище, ім'я та по батькові, адреса

| Вид платежу | Недоїмка минулих років | Платежі поточного року | Дата | Сума |
|---|---|---|---|---|
| Подписка на еженедельник «Мой компьютер» на ____ мес. С ____ 200_ г. по __ 200_г | | | | |

Пеня

Платник — Всього

Касир

300205826098, ООО «К-Инфо»

отримувач платежу

Установа банку — Старокиевское отделение ПИБ г. Киева МФО 322227

Рахунок отримувача: 26002301301344 ЗКПО 30020581 — Особовий рахунок:

прізвище, ім'я та по батькові, адреса

| Вид платежу | Недоїмка минулих років | Платежі поточного року | Дата | Сума |
|---|---|---|---|---|
| Подписка на еженедельник «Мой компьютер» на ____ мес. С ____ 200_ г. по __ 200_г | | | | |

Пеня

Платник — Всього

**КВИТАНЦІЯ**

Касир

**Всеукраинский еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №18, 03.05.2000.**
Тираж: 15 000.
Рег. свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98.
**Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327.**

Учредитель и издатель: ООО «К-Инфо».
03057 г. Киев-57, а/я 892/1,
тел. (044) 455-6888, 455-6794,
**info@mycomp.com.ua**



**Телефон редакции:** 455-6888, 455-6794
**Шеф-редактор:** Михаил Литвинюк.
**Главный редактор:** Татьяна Кохановская.
**Зам. главного редактора:** Сергей Толокунский.
**Художественный редактор:** Андрей Шмаркатюк.
**Научный редактор:** Денис Ткач.
**Музыкальный редактор:** Виктор Пушкар.
**Game-редактор:** Ефим Беркович.
**Литературные редакторы:** Оксана Пашко, Данил Перцов.
**Верстка:** Марина Чуклайкина.
**Художник:** Федор Сергеев.
**Разработка дизайна:** © студия «J.K.Design», Николай Литвиненко
**Зав. отделом рекламы:** Игорь Гущин.
**Реклама:** Наталья Богданова, Тамара Задворнова.
**Зав. производственным отделом:** Вадим Финаев.
**Сбыт:** Лариса Остаповская, Дмитрий Можаев.
**Фотовывод:** ООО «TV-ПРИНТ» тел: (044) 464-7178
**Печать:** Типография «ВМВ», г. Одесса, тел: (0482) 54-50-48. www.vmv-press.odessa.ua
**Печать обложки:** «Футари — Принт», Киев, тел: (044) 261-16-67.
Нашу газету вы можете приобрести в фирме «Вилар», ул. Ф. Пушиной, 30/32, тел. 451-02-42

## НАШИ ПРЕДСТАВИТЕЛИ

**Одесса:**
**ООО «Диджитал-Микс»,**
**тел.: (0482) 26-3436**

**Харьков:**
**ЧФ «Стимул»**
**тел.: (0572) 40-9376**

**Придите в сберкассу и заполните соответствующий бланк (см. образец)**

**Копию обязательно пришлите в редакцию**

**ПРИМЕЧАНИЕ:**
За пересылку денег почтовым переводом отделение связи взимает до 15% от суммы платежа.
За пересылку денег через сберкассу, банковским переводом, процент от суммы платежа не превышает 5%.

**ПОМНИТЕ!** Подписка оформляется до 10 числа текущего месяца, а получать издание Вы начнете со следующего месяца. Для того, чтобы вовремя оформиться, оплату необходимо осуществить до 5 числа текущего месяца.

# 17 – 21 мая

## 3-й открытый Чемпионат Киева по




EXPANSION SET

Brood War

командные и личные первенства
среди любителей и профессионалов

Призовой фонд
5000 гривень!









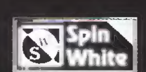

BRAVO
КОМПЬЮТЕРЫ

**ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР: КОМПЬЮТЕРЫ «БРАВО»**
**ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР**
**ИЗДАТЕЛЬСТВО «TV - ПАРК»**
**МЕДИА - ПАТРОНАТ – «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»**
**КОНЦЕПЦИЯ - NET FORCE**
**ОФИЦИАЛЬНЫЕ СПОНСОРЫ:**










## Игры проходят в лучших клубах Киева

| | | |
|---|---|---|
| Аркада | | тел 412-2077 |
| Game Zone – 2 | ул.Красноармейская, 19 | тел 251-1273 |
| Internet Style | бул.Леси Украинки, 24 | тел 295-8666 |
| Матрица | пр. Воздухофлотский, 40 | тел 276-8136 |
| Net Force | пр. Победы, 18 | тел 274-2951 |

**РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ С 25 АПРЕЛЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБАХ NET FORCE И АРКАДА**